Časopis pro čtitele fantasy
a her na hrdiny

Deník Draka

5/95

OBSAH

Úvod 2

Dračí knihovnička

Zbyněk Gofroj
Poslední elf 3

Jan "Olivír" Dvořák
Tajemství Taronu 14

Z domova

Jaký byl Parcon? 49

Teorie

Vladimír Chvátil
Světy her na hrdiny 53

Recenze

R. Holdstock: Hloubení 57
R. Asprin: Nástup mýtu 58
C. J. Cherryh: Paladin 59
S.Jackson, I.Livingstone: Vbažinách škorpiónů 60
Legenda 1/95 61

Dračí doupě

Cesta za Dartenem (jeskyně DrD) 33
Příšeří 65
Kouzla černé magie, IV. svazek 69
Z alchymistických truhel 78

Různé

Střípky 62
Dech draka vám nabízí 63

Vážení přátelé!

Opět Vás po dlouhé době zdravím já (i když jste si už možná stačili zvyknout na Bouchiho úvodníky - půl roku je dlouhá doba). Těm, kdo mě nemají rádi, se omlouvám, ale nedal jsem si tuto příležitost ujít.

Říká se, že potrefená husa se vždycky ozve. Bohužel pro nás se ozvalo hned několik a to dost nepříjemně. Zajímavé je, že ač někoho kritická recenze dokáže přimět k zamyšlení nad vlastními chybami, někdo se chová jako krocan při pohledu na červenou. Výbuchy zlosti, kdy jsme obviňováni z "pomlouvání", "neprofesionality" a je nám doporučováno zamést si před vlastním prahem, natož pak odvetné akce, snad mezi slušné lidi (ani redaktory) nepatří. Nebo ano?

K. H. Borovský se obrací v hrobě.

Strašně nerad bych začínal nějaké žabo-myší války. Ten, kdo by tím utrpěl nejvíce, bude vždycky čtenář. Pokud se příště nebude někomu takovému nějaká recenze líbit, může se pokusit inzultovat přímo autora (všechny recenze jsou podepsané, -san- je moje značka, -mk- Bouchiho). Protože je jedna věc, kterou si určitě nedáme vzít - právo na názor.

Je to smutné.

Ale teď už k dnešnímu číslu. Příznivci Ardil a Jana "Olivíra" Dvořáka (a není jich málo!) se dočkali dalšího svitku z průzkumu této neznámé země. Zbytek snad potěší povídka Poslední elf od Zbyňka Gofroje. Pro hráče DrD je tu dokončení soutěžního dobrodružství z Gameconu a poslední svazek černé magie.

Bohužel však pro vás máme i jednu špatnou zprávu. Zdražení papíru bylo podstatně větší než jsme očekávali, takže se přes všechna úsporná opatření nevyhneme zdražení. Poslední dvě letošní čísla Dechu draka budou tedy v knihkupectvích stát 24 Kč. Pro vás, kteří jste si Dech draka předplatili nebo ještě objednáte, zůstává původní cena 22 Kč (tedy celý ročník 132 Kč). Věříme, že tento krok pochopíte a zachováte nám přízeň.

Mějte se pěkně!

Sansom

Předplatné: Pokud chcete časopis dostávat až domů, nemusíte platit ani korunu navíc. Stačí vynásobit počet objednaných čísel x 22 Kč a výslednou částku zaslat složenkou typu A na účet Banky Haná a.s, pobočka Ostrava, číslo účtu 467735-414/2200. Na složenku napište, která čísla si objednáváte. Zároveň si můžete objednat celý loňský ročník za 90 Kč. Pokud zašlete peníze bankovním převodem, je nutné poslat objednávku na adresu redakce!

Neposílejte nám peníze na P.O. BOX, vystavujete se riziku, že je nedostaneme!

Poslední elf

Zbyněk Gofroj

937 letopočtu Tutiho. Byl to dobrý rok. Mírnou zimu vystřídalo teplé léto a úroda byla důsledkem toho neobyčejně vysoká. Také živly se toho roku neozvaly jako jindy a nevyžádaly si svou obvyklou daň na úrodě ani na životech. Víno uzrálo do těžkých sladkých hroznů a obilí naplnilo sýpky k prasknutí. Ano, byl to dobrý rok.

Snad až na jednu maličkost.

Arcimág Winnog Om Senour, nejzkušenější z mágů Duhového kruhu, přijal do učení Nazera Om Ši Navaru. Následky, které z toho činu později vyplynuly, byly pro kruh doslova tragické.

/Sága o Nazerovi Om Ši Navarovi - Vyňatek první/

* * *

Pršelo. Těžké kapky prudkého letního lijavce vytrvale bičovaly vodou nasáklou, rozbahněnou zem a koruny stromů se silně kymácely pod náporem neutuchající vichřice. Vzduch byl prosycen vlhkostí a chladem naprosto nezvyklým pro večery pozdního mezhevenu. Oblohu pokrývala dokonalá opona ocelově šedých mračen bez jediné skulinky. Byla noc. Bezměsíčná a bezhvězdná, plná kontrastů blesků a tmy, zažírající se spolu s chladem až do morku kostí. Tu noc nestvořili bohové, ale člověk.

"Jsi připraven, Nazere?" Om Senourův hlas byl mrazivý jako vichřice tam venku, vně prastaré tvrze.

"Myslím, že ano, mistře."

"Nemysli!" Arcimág zpražil Nazera pohledem plným zloby. "Buď ano, nebo ne. Žádné myslím, rozuměls?"

"Ano, mistře."

"Tak tedy, jsi připraven?"

"Ano, mistře!"

"Tak co tu ještě děláš? Zmiz mi konečně z očí." Poslední slova zavrčel Om Senour tak nevrle, že i bouře tam venku na zlomek času utichla, jako by se polekala síly ukryté v tom hlase celá staletí. Její podstata byla temná a hrozivá. Ještě hrozivější však byl ten, kdo ji spoutal a ovládl.

Nazer, zahalený do šedého cestovního pláště s kápí přes hlavu, vyběhl do clony deště a za chvíli se rozplynul ve tmě jako přízrak. Jeho mistr se za ním díval, dokud mu zcela nezmizel z očí. Teprve pak se pomalu odvrátil a pohledem vyhledal těžký brokátový závěs na protilehlé stěně. Ten se ve stejné chvíli s tichým šelestem rozvlnil a zpoza něho vystoupil vysoký, snad až příliš štíhlý

muž středního věku, oděný v modré, žlutou stuhou lemované roucho mágů Duhového kruhu.

"Dokonáno," řekl a vědoucně se usmál.

"Nevím, jestli jsme udělali dobře, Maelvone, když jsme právě jemu zadali ten úkol. Mám z toho všeho divný pocit; jako by měly nastat nepříjemnosti."

"Nesmysl." Záhyby Maelvonovy sutany se líně vlnily, jak pomalu přecházel sem a tam po kamenné dlažbě světnice. "Jestli někdo dokáže zabít toho elfa, je to právě on. Nikdo z noviců nebyl povolanějším pro ten úkol. Ovšem jestli ho chceš zabít sám..."

"Teď není zrovna vhodná chvíle na žerty, Maelvone," přerušil ho Om Senour prudce. V mihotavém světle svic byla jeho tvář mrtvolně bledá.

"Nazer je mladý, odvážný, silný," pokračoval Maelvon v řeči, jako by ho Om Senour nikdy nepřerušil. "Když říkám silný, myslím tím nejen duševně, ale i tělesně. Navíc je neuvěřitelně inteligentní. Nikdy jsem nepotkal tak nadaného žáka, jako je Ši Navara. Kromě toho - bude to jeho mistrovská zkouška. Tak jsi to určil, že?"

"Já? Snad rada, ne? Kdyby bylo na mně, nikam bych ho nepustil. Ši Navara je příliš dobrý, než abych ho mohl jen tak ztratit. Zaplatil jsem za něj příliš vysokou cenu. Ano, ano, příliš vysokou cenu." Při těch slovech se Om Senour zachmuřil.

"Vyvádíš, jako by už byl po smrti," rozčílil se jeho společník. "Neboj se, on to zvládne."

"A co když ne? Zabít elfa, che, myslíš si, že je to jako přivolat bouři?" Zálibně se podíval z okna. To nadělení venku byla jeho práce. "Víš přece, jak dopadl Morvred, ne?"

"Pche, Morvred byl hlupák..."

"Ten hlupák byl nejlepší z nás, Maelvone. Potkala ho vlastně jen ta neskutečná smůla, že neztratil jako jediný z nás odvahu."

"A ty myslíš, že Nazer ji nemá?"

"Kdyby věděl, do čeho jde, rychle by ji ztratil. Jenže to je právě ta finta, že?" Om Senour se s definitivní platností přestal ovládat a rudý vzteky prudce zamířil ke dveřím. Jen ještě na prahu se naposledy otočil, aby dodal: "Ale říkám ti rovnou, Maelvone. Jestli tam ten chlapec vypustí duši, někdo si to škaredě odskáče."

* * *

Osamělý poutník, zahalený v šedivém plášti s kapucí, cestoval ponurou nocí, vzdoruje bouři i vichřici s neobvyklou lehkostí. Opíral se o dlouhou, stříbrem a mědí kovanou hůl z jasanového dřeva. V hlavici hole, oživen oslepující září blesků, zlověstně jiskřil velký zelený drahokam, jako obří oko sivého vlka. Nekonečné proudy vody s monotónním pleskotem dopadaly na povrch pláště a poté sklouzávaly k zemi, aniž na něm zanechaly sebemenší vlhkost. Ten dlouhý plášť s kápí, chráněný stavem mysli svého pána, byl nad jejich síly.

Oním poutníkem byl Nazer Om Ši Navara, učeň arcimága Winnoga Om Senoura a novic Duhového kruhu, který vyrazil do noci, aby se pokusil splnit přetěžký úkol.

Blesk udeřil velice blízko a strom necelých sto kroků od Nazera vzplál jasným plamenem. Ten se zastavil a v hrudi mu zavibroval hluboký tón. Pak jeho ústa vyslovila magickou formuli.

Nítej óm urtvas bej,
tat betchar stej.
Omebi kodo naraenvé.

Plameny požáru zaplály na okamžik snad tisíckrát jasněji a pak se strom naráz rozpadl v prach. Nazer se několikrát zhluboka nadechl, aby uklidnil kouzlem vybičovanou mysl. Teprve potom pokračoval v cestě. Věděl, že požár už nevzplane, a víc ho nezajímalo.

Šel dlouho, téměř celou noc. Urazil patnáct mil k Zelenému průsmyku a pak další dvě, než překročil hranici Tenenanu a vstoupil do země nikoho. Před ním se otevřelo nevelké údolí, sevřené strmými štíty Šedých hor. Bylo to velice staré údolí, vyhloubené ledovcem ještě v dobách, kdy země nepoznala člověka. Příroda jako by tu, odtržena od okolního světa, zůstala nezměněna po celá tisíciletí. Přesto Nazer jen nakrátko zvedl pohled, aby přehlédl tu divukrásnou krajinu, utápěnou v tisících vůní, než znovu vykročil a prošel ostrou hranicí lijavce do vlahého letního rozbřesku. Tím definitivně překročil hranici mezi lidskou a elfí magií. Od tohoto okamžiku už se mohl spolehnout jen sám na sebe.

Do východu slunce už zbývalo jenom pár chvil. Poněkud ho to znechutilo, protože doufal, že k cíli dorazí ještě za tmy. Moc dobře si uvědomoval, jak významný je pro něj právě moment překvapení. Kdyby se mu podařilo zastihnout elfa spícího a nepřipraveného, riziko porážky by se tím podstatně snížilo. A Nazer rozhodně nebral nadcházející střet na lehkou váhu. Věděl, že elf bude hrozivým protivníkem, a vůbec nepočítal se snadným vítězstvím. Vlastně jen doufal, že celý incident přežije.

Teď už nemohl očekávat, že pronikne až k elfovi zcela nepozorovaně; aspoň ne bez kouzel. Na druhé straně nemohl příliš riskovat magii, protože magická odezva jakéhokoliv většího kouzla by ho prozradila stejně spolehlivě jako svíci její světlo.

Přemýšlel, jak je asi ještě daleko. Všude kolem vnímal cizí magii. Vzduch kolem byl přímo nabit skrytou energií. Nazer věděl, že zcela bez kouzel se také neobejde, proto jen doufal, že nebudou natolik silná, aby ho prozradila. Při troše štěstí jejich magická odezva splyne s odezvou cizí, silnější magie, nebo jí bude překryta a zaštítěna. Říkalo se tomu magický stín - v teorii. V praxi to mělo jedmu podstatnou nevýhodu. Ten, kdo se právě snažil ukrýt svá kouzla do magického stínu, si nikdy nemohl být zcela jistý, zda přece jenom nebyl odhalen. Pak se totiž moment překvapení velice nepříjemně přesouval na stranu nepřítele. Ale s tím si Nazer pro jistotu vůbec nelámal hlavu. Místo toho se soustředil a zvuk jeho hlasu se znovu zmoduloval do slov.

Chaá is aišbé,
fistš hou kialgé,
ssvaáhaá.

Vzduch kolem něj se zatetelil, světlo se v těch místech jakoby zachvělo a Nazerova postava stále více matněla a rozostřovala se, až po chvíli zmizela docela. Tráva zašustila a stébla se začala ohýbat a lámat pod tlakem neviditelných nohou. Nazer šel pomalu, nepospíchal. Jediné, na čem mu záleželo, bylo zůstat neodhalen. Než přijde čas.

Ranní slunce žhnulo jak v pravé poledne a na zemi se pohyboval nezřetelný stín. Zvířata od něj polekaně utíkala a ptáci přestávali zpívat.

Před očima Nazera Om Ši Navary se objevil malý srub, zpola vbudovaný do travnatého svahu. Také střechu srubu pokrýval travnatý koberec, hustý a zelený, plynule přecházející a splývající s tím na stráni. Přestože srub vypadal prostě a vyzařovala z něho účelná, místy až strohá jednoduchost, nepochyboval Nazer ani na chvíli, že stojí před domem Lioliase, posledního elfa. Daleko víc než prostota toho obydlí však Nazera zarážela jiná skutečnost, a sice nepřítomnost jakéhokoliv druhu magie. A pokud tam magie přece byla, nebyl ji schopen vnímat, kterážto možnost ho znepokojovala ještě daleko víc.

Na okamžik zaváhal, než zklidnil emocemi rozvlněnou mysl. Pak velice obezřetně přistoupil ke dveřím a vzal za kliku.

* * *

Lioliase probral nezřetelný pocit nevole. Jako by ho někdo cizí rušil svou přítomností ze spánku. Bezmyšlenkovitě zaostřil vnitřní zrak a udiveně hvízdl.

"Člověk... co tu chce?" Malou chviličku se zarazil, ale pak vědoucně sešpulil své úzké, bezkrevné rty. "Hádej, hádej, Lioliasi, můžeš jen jednou, starý brachu," zarecitoval sám pro sebe. "Tvou hlavu, to chce, he?" pokračoval v tichém monologu. "Nic víc, nic míň, zdá se ti to trochu brzo a nevhod?

"Jo, to teda zdá," odpověděl sám sobě a zívnul. Pohled mu mimoděk sklouznul k protější stěně. Stála tam hůl z tmavého dřeva, zakovaná do stříbra. Zachmuřil se. Uvědomil si, že už zase bude muset bojovat. Prokleté plemeno, tihle lidé. Roztahují se po světě jako mor a všechno si přivlastňují. Proč ho jen nenechají na pokoji? Co jim hrozí od elfa, který je poslední?

"Chtějí kouzla," zamručel mrzutě. "Jako by jim nestačila ta, co už nám ukradli." Zarazil se. Ne, nechtějí kouzla. Poznání přišlo náhle a nepozváno, až to elfa poněkud zaskočilo. "Oni mě chtějí prostě jen zabít. Chtějí mě zabít, protože se mě bojí. Mají hrůzu z mé moci, pramenící z kouzel, která neznají. Hlupáci. Jsou jako papoušci; nikdy nedokázali víc, než jen napodobovat. Podstata kouzel jim zůstala navždy skryta, jen proto nikdo z nich nedokáže vytvořit nové, vlastní kouzlo. Ne, žádný z nich nepochopil princip magie. A přitom ten, který by ho našel, obsáhl a dokázal využít, by se rázem stal nejmocnějším z lidských čarodějů, které kdy tato zem zrodila."

V té chvíli mu na tváři vykvetl zlověstný úsměv. Právě ho napadlo, že se jim za jejich zlo a za tu touhu po jeho smrti může pomstít; všem, celému tomu jepičímu plemenu. Poprve po dlouhé době se začal od plic smát. Pak znovu položil hlavu na polštář a zavřel oči. Ten člověk byl ještě daleko; mohl v klidu dospat, času měl víc než dost. Labužnicky mlaskl a usnul.

* * *

Velice pomalu, pomaloučku, tiskl Nazer jemný mechanismus kliky. Ještě pomaleji a opatrněji pak strčil do dveří. Chvilku jako by váhaly, ale pak se nehlučně pohnuly v kožených pantech a uhnuly stranou. Bylo otevřeno.

Obezřetně nahlédl do místnosti. Byla prázdná.

Vstoupil.

Stěny byly mléčně bílé a duhově opaleskovaly. Nesly staré obrazy v těžkých, zlatem vykládaných rámech, a blýskavé zbraně ze stříbrné slitiny. Z krbu stoupal do komína modravý proužek kouře. Celá místnost byla prostoupena atmosférou klidu a moudrosti stáří. Byla tak rozlehlá, že Nazer ani na okamžik nezapochyboval, že je jediná. Mimoděk se dotkl rukou elfova lože, ale hned ji polekaně stáhl zpět. Bylo ještě teplé.

Přemýšlel.

Nakonec se rozhodl riskovat. Zavřel oči a začal hledat.

Aftel, nonea gea heim,
budhš basiro bero steim.

Našel, co hledal. Elf byl někde přímo před ním, hluboko v nitru svahu. Zaostřil pohled a jal se pečlivě prohlížet stěnu. On viděl ji a kdyby ona měla oči, viděla by jeho. Už nemělo cenu se skrývat. Jeho šedá silueta se odrážela v duhové záři stěn jako v zrcadle. Přesto jeho magicky zostřenému pohledu neušla jako vlas silná spára, tvořící na pozadí stěny neviditelný obdélník. Tajné dveře.

Nazer velice záhy pochopil, že nemá příliš smysl zabývat se hledáním tajného mechanismu.

KLEŠ!

Dveře se rozletěly na třísky. Vstoupil do nitra chodby. do obličeje mu zavanul mrazivý chlad a pach hniloby. Drsné obložení z čediče dodávalo chodbě pochmurný vzhled. Tam dole jako by se ukrývala sama smrt.

Postupoval s otevřenou myslí, připraven na nečekané. Chodba se pozvolna svažovala do nitra svahu, rovně, bez jediné odbočky nebo záhybu. Světélkovala. Jak Nazer sestupoval níž a níž, začal pociťovat chlad a vtíravou vlhkost, pronikající skrz sukno jeho šatu. Náhle se chodba rozšířila a její podlaha se vyrovnala. Další cestu mu přehradily masívní dubové dveře pobité mědí. Neměly kliku, jen těžkou kovovou závoru. Už, už natahoval ruku, aby ji odsunul, když ho na jejím vzhledu něco zarazilo. Byla zašlá věkem a přesto se v příšeří světélkující chodby podivně leskla. Jako by ji někdo kdysi dávno natřel lakem anebo... Dotykový jed, jistě, elf nepotřeboval ruce na odsouvání masívních závor.

Soustředil se, tentokrát beze slov. Závora se pohnula a pak se odsunula stranou. Dveře se nehlučně otevřely. Bez zaváhání jimi prošel. Ozvalo se tiché cvaknutí a v podlaze na místě, kde právě stál, se na čepu otočila sklopná deska. Dřív, než stačil jakkoliv zareagovat, se propadl vzniklým otvorem někam dolů, do temnoty.

Išir sat kjó-tó har,
ben jú-sú bethan dó.
Nazer dó endiah,
besaliho.

Temnotou zazářilo oslepující zelené světlo. Smaragd na Nazerově holi zaplál oslňujícím plamenem.

Ta prostora byla jen nevelká, celá až po strop naplněná odporným puchem. Všude kolem se povalovaly lidské kosti. Celistvé čedičové stěny nedaly svým vězňům nejmenší naději na únik. Strop byl vysoko. Příliš vysoko i na stoličku neuměle vyrobenou některým z nešťastníků za pomoci kostí jeho stejně nešťastných předchůdců a povalující se teď v troskách v prachu u Nazerových nohou. Ona past neměla mnoho chyb, snad jen jedinou - Byla určena pro obyčejné smrtelníky.

Nazer si přerovnal všechny údy. Až na pár pohmožděnin nenašel žádné vážnější poranění. Jen z rozseklého rtu mu odkapávala v rudých krůpějích krev. Cítil se náhle unavený. Věděl, že časté používání magie ubírá životní sílu. Neměl však čas ani chuť odpočívat, tím méně spát. Sepjal ruce na hrudi, třímaje vprostřed nich svou jasanovou hůl. Pak začal zpívat Píseň Duhy.

V chrámu světla před myriádou let
Nejvyšší bytost stvořila náš svět.
Na stupních duhy sestoupila z oblohy,
aby dala život svému pokolení.

Nazerův hlas vibroval podzemím a mysl mladého čaroděje se přibližovala podivnému stavu. Oči mu horečně plály a hleděly do prázdna, jako by sledovaly dění až někde v temnotě záhrobí. A Nazer pokračoval.

Vzývám tě, Duho, královská paní,
ve jménu mém přijď bez meškání.
Na pomoc přijď svému služebníku,
Teď služ jemu ve jménu příštích díků.

V té chvíli se jeho mysl s konečnou platností maximálně sjednotila. Cítil energii, jak mu proudí tělem do mozku a tam se koncentruje. Ještě okamžik a bude jí dost, aby ji mohl použít.

Stalo se.

Nazer rozpojil ruce, a učinil jimi pohyb, jako by sel obilí. Jenom ne vodorovně, nýbrž zezdola nahoru. Vzduch začal v těch místech podivně pulzovat, až se přetvořil v přízračné, příkré a duhově opaleskující schodiště. Nazer po něm ve spěchu vystoupal nahoru, opřel se zespodu do sklopné desky a ta povolila. Sotva se vyškrábal zpět do chodby, vzdušné schody se rozplynuly, jako by nikdy neexistovaly. Nazer si otřel pot z čela a postavil se na chvějící se nohy. Rychlý

přerývaný dech svědčil o tom, že je vyčerpán. Opřel se pravicí o stěnu a chvíli jen tak stál a oddychoval. Pak, už pevnějším krokem, vykročil na další cestu vstříc střetnutí s elfem.

* * *

962 - ten rok byl poznamenán smrtí. Nejvyšší bytost dala světu poznat svůj hněv. V okolí Tenenanu zuřily boje a Duhový kruh se třásl o svou moc. Nájezdy barbarů oslabovaly moc Tenenanu a jeho magii. Ve strachu z elfa, posledního své rasy, mu kruh připravoval smrt. V tom roce změřili své síly elf Liolias a nejlepší z učňů, Nazer Om Ši Navara, člověk.

Stalo se však, že boj ten neměl vítěze. A nad mocí Duhového kruhu se začaly stahovat mraky.

/Sága o Nazerovi Om Ši Navarovi - vyňatek druhý/

* * *

Ta místnost byla rozlehlá, nepodobná ničemu, co kdy Nazer v minulosti spatřil. Stěny obložené malachitem jiskřily svitem odraženým z pochodní, podlaha z temného biotitu jako by svým perleťovým leskem zvala do samotného podsvětí. Sám strop pak tvořil zcela oddělený svět. Byl bohatě osázen všemi druhy drahokamů, od jiskřivých ok briliantů až po jasný, zelenkavý blankyt tyrkysů. I pestrá škála korundů a berylů tu našla svoje místo. Jen zelený smaragd chyběl. Proč, to Nazer nevěděl.

Nepřemýšlel nad tím. Dychtivě hltal očima každý detail té nadpozemské prostory. Na stěnách visely gobelíny jasných a papouškovitě pestrých barev, pod nimi pak stály bohatě vyřezávané skříňky z tmavého dřeva, vykládané kostí a slonovinou. Celou protější stěnu zabírala obrovská knihovna, plná svitků a pergamenů. Sametem a mušelínem polstrovaná křesla trůnila na svých místech okolo kulatého kamenného stolu, jako by nohama vrostla do podlahy. Samotný stůl pak byl mistrovským dílem. Jeho leštěná deska z jednoho kusu křišťálu, vykládaná achátem, zářila jako samo slunce. Stůl stál na jedné noze, vyrobené rovněž z achátu, zapuštěné do podlahy. Teprve teď si Nazer s úlekem uvědomil, že v místnosti není sám. V jednom z křesel seděla postava, zahalená od hlavy až k patě v rudém elfím plášti. Nazer se v duchu proklínal za svou neopatrnost. Stále dost dobře nechápal, jak mohl elfa přehlédnout. Tam, kde selhaly oči, byl mu vždy vnitřní zrak dostatečnou zárukou. Celou dobu ho přece cítil a pak najednou... V tom byla právě ta svízel. Byl tak uchvácen krásou toho sálu, že nepostřehl, kdy se elf vymkl ze sítě jeho vnitřního zraku. Další taková chyba ho může stát život.

Znovu pohlédl na elfa. Ten jako by ho neviděl. Jeho oči byly upřeny do prázdna a rty se pohybovaly beze slov, jako by se modlil nebo mumlal ze spaní. Schoulený v křesle nevypadal elf vůbec hrozivě jako na tapisériích Om Senourova hradu nebo v jeho představách. Vypadal spíš bezbranně a slabě, i když Nazer dobře věděl, že zdání většinou klame. Zdálo se mu teď tak lehké splnit ten úkol. Představoval si rychlou smrt ze zálohy nebo naopak krutý boj myslí a zbraní na život a na smrt, proto ho také situace, která právě nastala, tak trochu vyvedla z míry. Sáhl pod plášť po meči, aby elfa usmrtil, ale... Neudělal to. Něco

se v něm. náhle vzpříčilo, něco mu našeptávalo, že takhle ne. Snad to bylo svědomí. Neočekávaně si uvědomil, že nemůže jen tak jednoduše přijít a rozpoltit té bezbranné choulící se bytosti lebku. Zvedla se v něm taková vlna hnusu, až mu málem převrátila žaludek. Jistě, dál chtěl elfa zabít, chtěl to však udělat tváří v tvář, silou proti síle. Uvědomil si, do jaké ho to staví nevýhody, ale nemohl jinak. Dřív, než si mohl celou věc rozmyslet, elfa oslovil.

"Přišel jsem, Lioliasi, abych tě zabil. Určitě to víš, přesto jsi byl až dosud netečný k mé přítomnosti. Copak už tě omrzel život?"

"Věděl jsem, že jsem se v tobě nezmýlil." Elf otočil hlavu a zabodl žluť svých očí bez bělma Nazerovi do tváře. "Udělal jsi dobře, že jsi mě nenapadl, Nazere Om Ši Navaro, moc dobře."

"Proč?" Nazer opětoval elfův pohled. V jeho očích se zračil zájem. "Víš přece, že dřív nebo později to stejně udělám, ne?"

"Tak jsem to nemyslel," zavrtěl hlavou Liolias. "Šlo mi pouze o tu volbu."

"Chápu. Chceš říct, že jsi se mnou hrál divadýlko, že jsi měl všechno přesně naplánované, že?"

"Ne, všechno ne. Šlo o ten pocit, o tvou reakci. O tvůj zakořeněný morální kodex. Všechno před tím rozhodnutím jsi mohl hrát zrovna tak jako já, ale volba samotná musela být pravá, protože byla daleko nejdůležitější ze všeho."

"Blafuješ." Nazer se pohrdavě ušklíbl, ale v duchu se zarazil. Bylo by možné, aby s ním elf hrál svou hru? Aby si byl natolik jistý svou převahou, že si mohl dovolit vystavit se přímému nebezpečí? Jestliže ano, proč? Proč to všechno? Mohl ho přece zabít. Ale mohl být taky nemohoucí a...

Nezbývalo mu než odhalit pravdu.

Oslepující modrý blesk prokmitl prostorou a zanikl v neviditelném magickém štítu. Vzápětí vzduch nad elfovým tělem zavířil a balvan odnikud dopadl neškodně stranou. Hrozivý dunivý tón zavibroval v Nazerově hrdle a zem pod elfem pukla jako vlašský ořech. Avšak elf, jako by nepodléhal zemské tíži, zůstal viset ve vzduchu těsně nad tou temnou propastí jako pták.

"Nebesa, nech toho, blázne," zasyčel elf vztekle. Oči mu zaplály mocným hněvem a tvář ztvrdla na kámen. "Nenuť mě, abych tě zabil."

"V pořádku," zamumlal Nazer jakoby pro sebe a uvolnil se.

"Ach tak, ušklíbl se elf a jeho tvář opět změkla. "Nuže?"

"Říkám, v pořádku," odsekl Nazer a utřel si z čela krůpěje potu. Dal do toho útoku všechno. Teď už věděl, že elf se nepotřeboval uchylovat ke lsti. Nepochyboval, že kdyby chtěl, rozšlápl by ho svou magií jako červa. Proč to však už dávno neudělal, zůstávalo i nadále záhadou.

"Jste tak nedůvěřiví, vy lidé," prskal elf. "Tolik promrhané energie - pro nic. Přesto jsi mě překvapil. Příjemně, řekl bych. Nečekal jsem tolik síly. Od člověka."

"Zkraťto," přerušil ho Nazer. "Co ode mě chceš?" Jeho tvář byla náhle samá vráska a stín. Cítil se podvedený. Musel uznat svou porážku dřív, než opravdový boj vlastně začal. V opačném případě by už nežil, tím si byl víc než jistý.

Marně se snažil ovládnout své rozčarování. Tak si věřil, tolik si od toho boje sliboval... Ech, marnost nad marnost.

"No tak, teď jsi dětinský." Elf se malinko pousmál. "Vím, tvá hrdost, tvá víra ve své schopnosti... Utrpěly, rozumím."

Elf pochopil, že musí jednat rychle, chce-li toho člověka získat pro svůj záměr. Cítil v něm pochybnosti a zuřivou bezmocnost. Jestli si nepospíší, ty pocity plně ovládnou Nazerovu mysl a člověk zaútočí. Pak ho bude muset zabít. Nebude jiná možnost.

"Cítím ten zmatek v tvé mysli, Nazere. Cítím to ponížení a bezmocnost. Nenech, aby tě ovládly, jsou to jen pouhé emoce. Proto je opusť a přejděme k faktům.

Tvůj mistr tě zradil. Zneužil tvé nevědomosti a poslal tě do souboje, který jsi nemohl vyhrát. Snad doufal, že zahyneme oba, ale v jednom se přepočítal. Netušil, že se všechno může až natolik zvrhnout, že spolu my dva, úhlavní nepřátelé, budeme vést rozhovor.

A já nemarním lidské životy bezdůvodně. Jenom když jsem zahnán do kouta a nemám na výběr, bráním se. Pak mí protivníci většinou zemřou. Svou vlastní vinou.

Ale tys pochopil situaci včas. Máš nadání. Proto si můžeš vybrat. Na jedné straně mince se skví síla a moc, na druhé smrt a zapomnění. Staň se mým žákem, Ši Navaro..."

* * *

"Cítím to." Winnog Om Senour přecházel po místnosti jako lev v kleci. "Taky to cítíš, Maelvone, a neříkej, že ne; jinak bys za mnou nepřišel."

"Jasně, že to cítím, jenže co, řekni mi, co cítím?"

"Nevím, bohové, nevím, ale jde z toho strach. Ledy se hnuly, bratře, a my o tom nic nevíme, vůbec nic, rozumíš?"

"Musíme svolat Kruh, okamžitě!" Maelvon se celý třásl rozčílením.

"Nebuď směšný. Samozřejmě to taky cítili. Pokud neumřeli hrůzou, budou tu každým okamžikem. Ale pozdě, říkám ti, už teď je pozdě. Jednota Jsoucna byla narušena. No jen zavři oči. Zavři je a nahlédni do budoucnosti. Vidíš? Tam, kde byl dřív větvící se strom skutečností, je velké černé nic. To může znamenat jen jediné. Budoucnost se přestala ubírat kterýmkoliv z možných směrů a začíná úplně od začátku. Nikdy jsem nic podobného nezažil. Cizí síla, která tu vyplula na svět, musela být ohromná.

Jsem si jistý, že to má něco společného s mým žákem a s tím prokletým elfem. Za celý svůj život jsem nepoznal sílu, která by byla schopna narušit Podstatu, rozumíš?" Om Senour ukryl obličej v dlaních. Zdál se být silně otřesen.

"Snad si nemyslíš, že by ten elf byl schopen..."

"Nemyslím. Nic si nemyslím, jen dávám dohromady dvě a dvě. Vždycky jsme ho podceňovali. I teď ho podceňuješ a snažíš se nevidět, co se přímo nabízí.

A to jenom proto, že si nikdo z nás až dosud nedokázal připustit, že by ten přestárlý, křehký elf mohl být o tolik mocnější než kdokoliv z nás.

Tak se stalo, že jsme si hráli s ohněm, Maelvone, aniž jsme si dokázali připustit, že by nás mohl spálit.

A on nás teď spálí, věř mi."

"Co se děje?" Muž v černém plášti ve spěchu vstoupil do místnosti a přeměřil si oba mágy tázavým pohledem. "Pocítil jsem trhlinu v Podstatě. Hned mi bylo jasné, že něco není v pořádku, a spěchal jsem za vámi. Kdo tohle spískal, musel vzývat všechny bohy. Snad vy?"

"Jsi blázen, jestli si to myslíš, Ruvone. Žádný z lidských mágů, co je svět světem, nikdy nevládl takovou silou." Om Senourův hlas zněl ledově a staře. "Ale cítil jsi správně. Jednota jsoucna byla narušena."

"Říkáš, že ne člověk, ale..."

"Elf!"

"Ne, to ne. Elf přece... Musíme okamžitě svolat Kruh." Ruvon Om Sat Elin se jen stěží ovládl. Biologicky byl nejmladším z mágů, nežil ještě ani půl století.

"Tebe snad někdo volal?" Om Senour se nuceně zasmál a v tom smíchu zazněl počátek hysterie.

"Má pravdu, Ruvone," řekl Maelvon tiše. "Nemáš důvod domnívat se, že ostatní jsou neschopnými, zabedněnými tupci. Přišel jsi jako první jistě jen proto, že bydlíš nejblíž. Nepochybuj o tom, že ostatní už jsou na cestě.

Om Senour je oba zpražil pohrdavým pohledem, načež se odvrátil od svých společníků a zahleděl se oknem do krajiny, ozářené rudými paprsky zapadajícího slunce. Za chvíli tomu bude den, co Nazer opustil jeho tvrz. Cítil, že se to nemělo nikdy stát.

* * *

970 Tutiho letopočtu, rok též nazývaný rokem Nářků. Tím rokem jako by končilo tisíciletí, ba víc - tím rokem jako by končil svět, tak byl strašný. Staré pravdy byly vyrvány z kořenů a mladý mág Nazer Om Ši Navara poprve vystoupil proti moci Duhového kruhu. Nastala doba velkých činů, která by vydala na samostatnou kroniku. Proto jen tolik; v těch dobách krev tekla proudem a jméno Nazer Om Ši Navara se zapsalo nesmazatelným písmem do povědomí budoucích generací. Pro jedny byl spasitelem, pro druhé démonem a požíračem duší.

/Sága o Nazerovi Om Ši Navarovi - vyňatek třetí/

* * *

Procházeli s Lioliasem temným labyrintem, nasyceným pachem plísně a vlezlou vlhkostí. Šli do Temné rokle, bájného místa popsaného v legendách. Hledačům senzací či pokladů zůstala rokle bezpečně skryta a žádný z nich ji nikdy neobjevil. Nazer teď už věděl proč. Do rokle vedla jediná schůdná cesta.

Podzemím.

Přestože šel elf jako první, s nijak nechráněnými zády, nepomyslel Nazer ani na okamžik na to, že by ho mohl zabít. Vlastně teď považoval celé své dřívější zaujetí a nenávist k elfovi za podstrčené, naočkované pocity. V Duhovém kruhu se skrýval nebezpečný fanatismus. Ano, nebezpečný; málem kvůli němu přišel o život. Mágové ho zmanipulovali a vrhli ho proti síle, jejíž velikost se ani neobtěžovali dopředu nějak blíže určit. Poslali ho na jistou smrt, neviděl důvod, proč by se měl jimi dál nechat ovládat. Ne, necítil vůči Kruhu žádné závazky, jen... Vlastně jim mohl poděkovat, protože díky nim dostal tuto životní šanci. A hodlal ji využít.

Chodba se stáčela doprava a začala stoupat. Daleko vepředu se objevil světlý otvor.

Vyšli do údolí, které se zdálo být opakem svého jména. Bylo zalité sluncem a našedlé, věkem rozpukané skály zářily jako měsíc v úplňku.

Když si Nazerovy oči přivykly na sluneční svit, spatřil před sebou štíhlou impozantní stavbu, čnící zdánlivě až do mraků. Elfí věž, majestátní a bílá jako kost, ho zcela uchvátila svým kouzlem. Tak tohle byla ukázka zašlé slávy starého národa, poslední stojící věž, zázrak prastarého architektonického umění, stavitelský skvost, jemuž v současném světě nic nemohlo konkurovat. I ten nejvelkolepější chrám připadal Nazerovi jako hrubá a vulgární kamenná chýše v porovnání s dokonalostí bělostné elfí věže.

Pohlédl na elfa s rostoucí úctou, neboť jakkoliv byla věž impozantní a dokonalá, on to byl, kdo ji vytvořil, a on jí taky vládl.

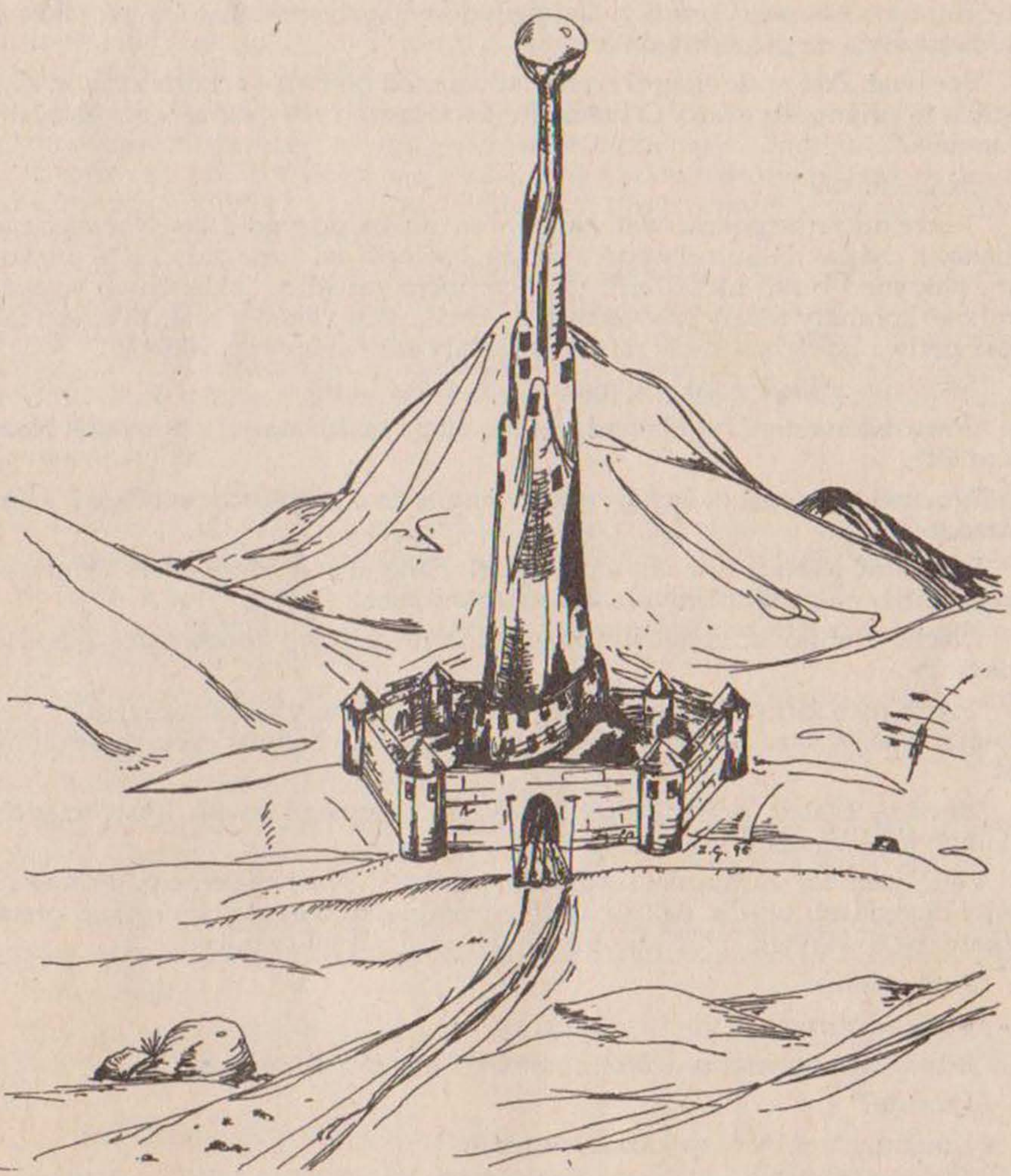
Prošli přes padací most a zlatem zdobenou branou do nitra věže. Jak šli, přibíhali odevšad rozličtí tvorové a vzdávali čest svému pánu, provolávajíce mu slávu. Elf je odměňoval sotva patrnými úklonami a odměřenými úsměvy, ale jim to, zdálo se, dokonale stačilo a dávali průchod nezřízenému veselí.

Zbytek dne proběhl klidně. Služebníci provedli Nazera po věži a pak ho zavedli do jeho komnat. Lioliase už neviděl, ale elf mu přislíbil, že ještě téhož večera začnou s výukou. Po pravdě řečeno, Nazer nechápal elfovu dychtivost a ten spěch, s jakým ho chtěl učit své magii. Tušil však, že za celou věcí se skrývá mnohem víc, než byl elf ochoten přiznat, nebo než si jen dokázal představit. Netušil, ani nemohl, že elf ve skutečnosti přímo nenávidí velkolepost a vzletnost svého sídla, připomínající mu tak bezostyšně a bolestně zašlou slávu jeho rodu. Proto si také dal postavit tu prostou chýši na stráni ledovcového údolí. Jenom tam dokázal zapomenout, jen tam byl opravdu šťastný. Tam také strávil zbytek dne až do šírání, aby přepečlivě promyslel další body svého nanejvýš choulostivého plánu a načerpal potřebnou duševní energii k první lekci Nazerova výcviku. Ukázka jeho moci musí být velkolepá. Jen tak se mu podaří člověka definitivně přetáhnout na svou stranu a postavit ho proti moci lidských čarodějů. On sám byl na podobný boj příliš starý a příliš si vážil života, ale Nazer bude mocnou zbraní v jeho rukách. Pokud ovšem všechno klapne, jak má.

Slunce už stálo nízko nad obzorem a barvilo svými loučemi věž do nachova, když elf s Nazerem vystoupili do nejvyšší komnaty věže.

"Tvůj útok," řekl Liolias, "myslím ten v podzemí, jakou měl chybu, Nazere?"

"Byl málo silný?"



"Ne, byl bezhlavý. Jak ses chtěl bránit, až bych odrazil tvůj úder a kontroval?"

"Neznám nikoho, ani z mistrů, kdo by dokázal odrazit úplně bez přípravy takový útok."

"Pamatuj si. Vždycky můžeš narazit na někoho, kdo je lepší než ty. Musíš myslet na obranu. Pokaždé!" Elf se pomalu, ale jistě rozehříval. "Tak, co jsi udělal špatně?"

"Ten útok byl příliš prudký. Dal jsem do něj příliš mnoho energie, takže mi žádná nezbyla na případný únik."

"Správně. Zdá se, že chápeš rychle, takže snad přece jen nebude ztrátou času, jestliže tě přijmu do učení. Od této chvíle požaduji, abys mě oslovoval mistře, rozuměls?"

"Jistě... mistře."

"Takže můžeme pokračovat. Nejprve se musím dozvědět, co jsi se už naučil a nakolik chápeš magii. Alespoň základy. Nejlepší asi bude, když si tě vyzkouším, pak snad budu moudřejší." Slunce právě zapadlo a skleněným stropem kruhové komnaty začaly prosvěcovat hvězdy. Liolias ledabyle, jen tak mezi řečí, luskl prsty a podlaha i stěny místnosti začaly zářit sinavým světlem.

"Jaké jsou základní zákony magie?" zeptal se Liolias.

"Soustředěná mysl, vláda nad tělem a vláda nad hlasem," odpověděl Nazer okamžitě.

"No, měl jsem spíš na mysli princip magie, ne schopnosti, potřebné k jejímu provozování."

Tentokrát se Nazer na chvíli zamyslel. Pak váhavě odpověděl: "Principem magie je řízené použití Univerzální energie jsoucna."

"Nechci definovat hnací sílu magie, ale princip její koncentrace a způsob použití."

"Pro to není žádná definice," zarazil se Nazer. "Energie se koncentruje v Duši a používána je skrze myšlenku. Duši i mysl nám dali bohové, nemůžu je definovat."

"Pověry, žvásty, pohádky pro malé děti," rozohnil se elf. "Pusť to rychle z hlavy, jinak se dál nedostaneme.

Věděl jsem to," zamumlal si spíš sám pro sebe. "Neznají princip." Promnul si levicí bezvousou bradu, pak se otočil na podpatku a energicky ukázal prstem někam mezi nábytek. "Vidíš to dubové křeslo?" zeptal se mírně.

"Jistě, mistře."

"Učiň, ať obroste listím."

"Lituji, ale to nemohu udělat," pokrčil Nazer bezmocně rameny.

"Proč ne?"

"Kouzlo, které by to dokázalo, neznám."

"Že neznáš? Tak ho vymysli, vytvoř ho."

"To je rouhání, nejde..."

"Není žádné nejde," přerušil ho netrpělivě elf. "Jen v tvé hlavě. Pamatuj, v magii není nemožné vůbec nic, když víš jak na to. Žádné nejde, podívej." Elf se soustředil a během několika málo chvil křeslo obrostlo zelení.

"Ty jsi znal to kouzlo?"

"Ne, neznal, vytvořil jsem ho."

"Ale přece..."

"Ne, mýlíš se, Nazere. Mýlíš se , ale já vím, že za to nemůžeš. Tvůj lidský mistr tě nikdy nemohl naučit něco, co sám neznal. Správný a úplný princip magie. Takže dobře poslouchej.

Základem magie je mozek a síla jeho tvořivosti. Toto je první a nejdůležitější zákon magie, ze kterého pak vyplývají veškeré principy a podmínky, o kterých jsi hovořil - kromě těch nesmyslů s duší. Hnací silou nejsou myšlenky - ty jsou jen důsledkem - nýbrž tvořivost inteligence. Proto nemohou magii používat zvířata, ale jen myslící tvorové.

Princip magie je pak tento. Dokonalým soustředěním nebo zvukovými vibracemi přesných vlnových délek v neobměnitelné kombinaci se aktivují určitá mozková centra, která jsou schopna využívat Univerzální energii. Ta je přiváděna z předem určeného místa, nejčastěji těla, a koncentrována. Předem daným mentálním příkazem je pak zpracována do konečné podoby. Kdo nezná tohle, nezná podstatu magie a nikdy nemůže sám tvořit. Navždy bude odsouzen jen k papouškování.

Ty jsi první z lidí, který poznal podstatu magie. Važ si toho, protože magie bez podstaty je odsouzena k zapomnění. Proto se mě mágové Duhového kruhu tak bojí. Jejich naučená, slepá magie s věky vybledne a zmizí, kdežto má je věčná.

A teď běž, lekce je u konce. Běž a vyzkoušej si, co jsem tě naučil. Vím, jsi teď zmatený, tvoje ego odmítá uvěřit, ale sám se zanedlouho přesvědčíš, že co jsem ti tu řekl, je jen čistá pravda."

Nazer se nepohnul, jako by ani neslyšel elfova poslední slova. Stál s ústy mírně pootevřenými a na tváři se mu zračil nejčistší úžas. Cítil se jako slepý, který náhle prohlédl, jako dítě, které přes noc dospělo a ráno neví, co si náhle počít. Rozhodl se, že pro začátek zkusí zamrkat víčky.

"No tak už běž, běž, Nazere," pobídl ho elf a mírně do něj strčil. "Jsem unavený. Chci teď být sám, odpočívat a sbírat síly. Je toho ještě tolik, co se musíš naučit."

Teprve elfovo šťouchnutí, při kterém málem upadl, probralo Nazera z vytržení. Jen se beze slova uklonil a odešel. Liolias v jeho očích zachytil podivný lesk.

Pak osaměl.

Říkal si, že by měl cítit uspokojení, ale necítil nic, jen smutek a žal. Zaprodal tajemství magie člověku. Dřív by se stal vyvrhelem své rasy, štvanou zvěří, ale teď?

Byl posledním elfem a toužil zemřít.

Nebude to trvat dlouho a on se odebere za svými předky do nebeského hvozdu Legalariagonu. Už ho čekají. U ohňů je plno, jen poslední místo zeje prázdnotou. Už brzy nebude, ale nejdřív se pomstí.

Spustil lavinu událostí, věděl to. Cítil odrazy Nazerových pozdějších činů a trhlinu v Podstatě. Jednota Jsoucna byla narušena a následky, které z toho vzejdou, budou hrozivé, ale...

To už je budoucnost.

ilustrace autor

Tajemství Taronu

Jan "Olivír" Dvořák

Zátoka se oděla ve světlo Hvězdy a písek se volně svažoval do jejích hlubin. V místě, kde se ztrácel přes veškerou průzračnost Šumných vod v neproniknutelné modři smíšené se zelení, kotvila loď; na přídi se probouzel znak ve tvaru dvou zkřížených větví lavaeru. Od hladkého leštěného boku se odlepil pár člunů naložených velikými bednami, o něž pečoval vždy jeden muž. Další náklad postával podél pažení a u jedné z menších hromad rozmlouvali dva mladíci, jimž naslouchala dívka.

"Jsem rád, že počasí bylo klidné - Moře dovede potopit i mohutnější lodě než je tato," prohodil jeden. Všichni tři byli asi stejně staří - překročili druhou desítku nejvýše o jeden světeček - ale on byl oděn do úzkostlivě vyčištěného kabátce, sahajícího až k patám. Zbylí dva se otřásali chladem jitra, uvězněni v potrhaných oděvech, jež svědčily o dlouhém putování; přes ramena však měli přehozeny pruhy skvrnité látky, které jim kdosi daroval ne tak dávno, neboť byly jako nové.

"Když už mluvíš o Moři, Darmile," pravil dívčin druh, "Zila a já jsme za Šera slyšeli hukot, který přicházel odněkud ze Samalitit Mionn." Způsob jeho mluvy svědčil o vzdělání, jehož se mu dostalo, ale jež bylo zaváto trpkým a chudým životem; prostí lidé hovořili jadrně až obhrouble, a ti bohatší se zas často a rádi opájeli vznosnými slovy - tak i Darmil, řka: "Onen zvuk vydával kotel, Olivíre. Prohlubeň plná zkázy hrozící komukoliv, kdo zabloudí v ona místa. Pára stoupá z kolotajících vod v jízlivých obručích a oplétá široké okolí - pouze za tak čisté Alardiel, jaká panuje v těchto Zářích, je prosto nebezpečí plout kol Klimotirmu pod Vinam. Když Vinmeho vrch posílá bouře k faonskému pobřeží, je lépe nepokoušet osud a neopouštět přístavy; hlasy větrů a lijavců udusí páru i hukot a přesnadno se vbloudí tam, odkud není návratu. Nyní jsme ale v Lodním přístavu a naše cesta došla svého konce." Jeho hlas přešel do tichého zpěvu a slova klouzala skrze rty:

"Větře duj a plachto spěj
tam, kde Lavaon prohýbá se.
Ty, rybáři, děj se co děj,
vrať se k Taronu lesku zase.

Ó Tarone na pobřeží snící
kéž Silm tě přízní obdaří

a nechť voda v Kotli vřící
život již nikdy nezmaří.

Nechť Taronu krása přetrvává
časy a věky, by každý znal
vůni, jíž sálala kdys tráva,
a strom, jenž rád v té trávě stál."

Zmlkl a hleděl na hladinu pod sebou.

Uběhlo celé Světlo, než všechen náklad opustil palubu a než započal převoz cestujících. Zila se smutně rozloučila s lodí, na níž strávila dlouhé Záře odpočinkem, zatímco po Alardiel kráčel jas, běžela tma a stíny se krátily. Spolu s Olivírem opustili pevný břeh kdesi daleko na východním oblouku Jižní Země, v jednom z nespočetných zálivů. Plavili se předlouho obchodní cestou, propojující Faon a Lamber, který dostal své jméno Nizobřeží podle pozvolných svahů, jimiž se přes něj skláněly táhlé hřebeny hor Siriemu a Siliemu. První zastávkou se stalo Lioemit Pulim, Modré město; to čelilo Moři v místech, kde do něj vpadal Bludný záliv. Zde se setkali oba poutníci s Darmilem Všehrdem, a jeho společnost byla natolik milá, že se jej rozhodli doprovázet až do Taronu, odkud pocházel. Darmil se představil jako blízký přítel Správčíkův, a protože oni neznali poměry na Severu, stal se rovněž vhodným průvodcem po dějinách Polesí a okolních zemí.

Když se dno člunu zastavilo o písek Zátoky, zbývalo k písečnému prahu obehnanému skalní stěnou ještě asi pět kroků. Darmil přenesl Zilu v náručí a Olivír nesl vak, jehož obsah byl pro něj příliš důležitý, než aby ho svěřil nákladníkům; tito chudí lidé byli najímáni v kotvištích na pět či více Září služby a častokrát jim z nouze uvízlo mezi prsty leccos ze zboží.

Tři druhové zamířili společně k širokému schodišti, míjejíce stohy beden polehávající mimo dosah vln. Stupně vystoupaly skálou do výše jednoho sta sáhů, načež vyústily na skromně dlážděnou cestu, dělící Taron na obchodnickou a námořnickou část. Kráčeli směrem k náměstí, na němž podle Darmilových slov stával "ten nejhonosnější ze zdejších domů", dům Správčíka; avšak to, co nakonec spatřili, jim skutečně vyrazilo dech. Hrbily se tu pouze zhroucené ostatky, vzdálenější stěna se zdála být utopena v zemi, jak potácivě zvedala svou římsu. Kdosi pečlivě uhrabal výmoly nadělané neznámou silou, ale nezdařilo se mu je zcela ukrýt před zvědavými zraky. Vlevo od cesty, která byla lemována silnými křivkami bílého kamene a mířila k západu, k bráně skryté mezi budovami, postávali dva muži ostražitého vzezření. Svírali v rukou kopí s ozubenými hroty a nedůvěřivě si měřili příchozí. Pak se jednomu roztáhl po tváři úsměv:

"Vítej, Darmile, nazpět! Je potěšující vidět tě po době tak dlouhé!" Oslovený se udiveně zeptal:

"Co se tu stalo? Správčíkův dům vyhlíží jako přešlý skalou, a Oren s Alemem na hlídce! Což se Hory chystají na vpád do města?"

Druhý strážce potichu zasyčel:

"Mlč! Máme rozkaz každého zvědavce zatknout a odvést do sklepení Puklého poháru, kde prozatím Správčík bydlí. Kohokoliv, kdo se přiblíží k té hromadě sutin nebo k tomuhle," ukázal za sebe, a Darmil, Olivír a Zila spatřili otvor v zemi, jenž byl překryt vrstvou prken s rudým znamením dvojitého kruhu.

"To přece nemůžeš myslet vážně - pro trochu otázek či zvídavosti zavírat? Hned jdu za Etrilem, aby mi to vysvětlil - skoro bych řekl, že jsem si spletl zátoku." Odvrátil se od strážců a potynul Olivírovi a Zile, aby vyčkali; sám zamířil k podlouhlému domu s potrhanou omítkou a střechou zjizvenou stářím, stojícímu poolíž. Zašel za roh a spěchal ke dveřím, nad nimiž byl načrtnut ospalý nápis, hlásající: "U puklého poháru". Zmizel uvnitř.

Pro mladíka i dívku bylo čekání velice nudné. Čas šel svou cestou a Darmil nepřicházel. Pokusili se navázat řeč s Alemem a Orenem, ale bezvýsledně. Obrátili se k nim tedy zády a prohlíželi si nízké domy na druhé straně náměstí. Oči jim znaveně pomrkávaly a oba současně napadlo, jak může být čas někdy lenivý.

Oblako se už už dotýkalo Trimpel, když se Darmil konečně vrátil. Tvářil se roztrpčeně; nepromluvil, ani ke strážným nepohlédl. Vedl oba své druhy napříč obchodnickou čtvrtí úzkými průchody mezi domy, ale nevnímal bělost omítky, jež se nořila do hustší a hustší černi, jak Hvězda kryla svou tvář; z hořkých slov, nevědomky uniknuvších z úst, pochopili, že Správčík odmítl jakkoliv osvětlit podivné události z doby, kdy Darmil pobýval v Lioemit Pulim. Bystrými kroky se proplétali kolem nevysokých plotů, šero vnikalo do všech zákoutí a ztěžovalo pohyb. Narazili na vydupanou cestičku, vinoucí se kolem domu z trámů zčernalých stářím. Pootevřenými okny voněly byliny a rozlévaly úlevu do srdcí. Darmila přešly chmury, usmál se a měkce řekl:

"Dům trpících - zde najde útulek každý, kdo strádá a měšec má neděravý." Zamyslel se a omluvně dodal váhavým hlasem: "Samozřejmě, že i chudé pečovatel přijme do své náruče." Neznělo to příliš přesvědčivě.

Náhle se z Domu ozval výkřik, v němž se mísil strach s úctou. Vystoupil nad střechy a bezvětřím plul k západu; ztratil sílu a za Mořelou se zhroutil do trávy.

Přistoupili k oknu a nahlédli do místnosti ozářené deseti lampami zavěšenými u stropu. Prostá lůžka hostila asi dvacet mužů a dvě ženy - všichni snili zabořeni do polštářů, jenom v rohu tři muži obraceli své obličeje vzhůru - byly mrtvolně bledé. Nad jedním se skláněl starší člověk v šarlatovém plášti a cosi mu říkal. Obličej nedával znát, zda vnímá či spí. Darmilovy oči se zaleskly.

"Ale vždyť je to otec!" Vrhl se ke dveřím vlevo a zbylí dva ho zaraženě následovali.

Dům dýchal pokojem a úlevou. Stěny byly pokryty silnými koberci a bránily tak teplu v překotném úniku. Pečovatel se narovnal a smutně pohlédl směrem k nim.

"Buď zdráv, Darmile. Vracíš se domů věru ve smutný okamžik."

"Co se stalo otci? Žije?"

"Ano, ale nevnímá svět kolem sebe. Již pět Září bloudí kdesi mimo nás a trpí viděními."

"Ale proč, jak a kdy se to stalo?" Pečovatel se zahleděl do obličeje na lůžku a vážně vyprávěl, zatímco Darmilovi se oči šířily napětím.

"Altenoreonit Vinam tehdy sestupovala z Oblohy a Záře se zdála stejně obvyklou jako ty předešlé. Země se náhle otřásla a hřměla, jako by se nějaký tvor prodíral podzemím. Náměstí puklo a Správčíkův dům se propadl, střecha byla ale sražena stranou a pohřbila pod sebou ženu, co leží opodál - rozdrtila jí pravou ruku takřka na prach. Etril naštěstí právě pobýval na jižním konci města a řešil spor dvou námořníků, kteří příliš oslavovali návrat na pevnou zem.

Mezi náměstím a hostincem U puklého poháru se rozevřela další skulina a v ní se zjevilo prastaré schodiště zanesené sutí a časem. Etril je nařídil vyčistit, a to trvalo přes dvě Záře. Tito muži, pod vedením tvého otce, se odvážili sestoupit do hlubin pod Taronem a mnoho lidí je očekávalo u prvního stupně. Když se však objevili, byli bledí jako sníh a tápali osleplýma očima sem a tam, až se zhroutili; od té chvíle se již nepohnuli. Správčík dal zatarasit vchod a označil jej dvojím rudým kruhem; byl bych proto rád, kdybys, Darmile, nehovořil s nikým o tom, co jsem ti pověděl pouze z přátelství k tvému otci - totéž platí pro tvé druhy.

Nyní běžte, přišel čas večerního očišťování, a to není příliš pěkný pohled."

Mlčky opouštěli dům trpících a zvuk horké vody, přelévající se z vědra do umyvadla, jim zněl v uších. Tma těžce dýchala uzounkými soutěskami zdí a zápasila se světlem, unikajícím z oken, kolem nichž procházeli. Nakonec dospěli k Darmilovým dveřím, vstoupili, a dvě lucerny nad ohništěm, zřízeným pod kamenným překladem s komínem, vzplanuly a rozhlédly se po pokoji.

Jako v celém Taronu měl dům pouze přízemí, uspořádané pečlivě tak, aby vše bylo po ruce. Jednotlivé místnosti nebyly velké a stěny je oddělující Darmil zakryl rohožemi, takže se vzduch rychle ohříval a liboval si. Nábytek byl pohodlný, vyrobený z jakéhosi hnědavého dřeva, na němž se téměř neusazoval prach. Na podlaze ležely koberce alespoň prst silné. Všichni tři se usadili do hlubokých židlí s prohnutými opěradly - pán domu s úlevou z pohodlí, Olivír se Zilou s opatrností pramenící z nezvyku.

Darmil vbrzku přerušil ticho:

"Vím, že to není správné, neboť jste v tomto kraji hosty a jistě jste unaveni zdlouhavou cestou po vodě, ale byl bych vám vděčný, kdybyste mne mohli dnes v noci doprovázet."

"Kam?" zeptal se udiveně Olivír.

"Kdo nic neví, ten se neproviní sobě samému," zasmušile řekl Všehrd, "a proto se netaž, a pakliže tušíš, mlč."

"Rádi bychom šli s tebou, ale brzy ráno musíme najít někoho, kdo nás povede dál na sever," ozvala se Zila.

"Měl bych návrh - pokud mne budete provázet na skryté výpravě dnes, já se k vám připojím zítra. A věřte, že neprodělláte. Hory jsem prošel již několikrát a světiny mezi nimi a branou Pulim jsou ploché a jedna jako druhá - tam zbloudí a odchýlí se od směru každý, kdo se od počátku nedrží dlažby Cesty."

"Proč bys to dělal?" nedůvěřivě namítl Olivír.

"Nechci zůstávat v tomto městě déle, než odhalím tajemství mého otce a jeho podivné nemoci. Dlouhý čas jsem byl nerozhodnut, ale nyní vím přesně co chci.

Kdysi jsem byl hrdý na Taron a na to, že stojím po boku Správčíkově; ale již po několik světečků se cosi děje. Připlouvají lodě a aniž mají povolení, kotví na nejlepších místech. Ardilit Heerkidim, Světný mys, se stále častěji halí do mlh, ačkoliv větrné bouře nepřicházejí. Lidé ve městě se hašteří a zločiny jsou stále častější. Vím, že tomu tak bylo vždy, ale dnes nemine Záře, aby někdo někomu něco neodcizil či někoho neudeřil pěstí. A já se cítím za leccos zodpovědný - když jsem byl mlád... Ale nechme toho. Alem a Oren jistě brzy usnou nebo odejdou do jednoho z hostinců rozsetých po námořnické čtvrti. Nikdy nebyli příliš vytrvalí - Etril zřejmě nemohl získat jiné k tak nudné službě."

Začínali chápat, k čemu se jejich nový průvodce chystá, a vůbec se jim to nezamlouvalo; nebyl však čas říci cokoliv, co by jej od úmylu odradilo, neboť Darmil vyskočil, protáhl se a přistoupil ke skříni naproti studenému krbu. Otevřel ji a vyňal křišťálovou kostku s oblými rohy. Uvnitř se kolébala hladina oleje, z nějž trčel knot sevřený štěrbinou v přepážce v půli výšky kostky. Omotal křišťál černým kapesníkem, ponechávaje malý otvor na jedné z ploch. Natáhl se k lucerně, zapálil knot, a zhasl světla nad krbem.

Většina oken spala, když se vydali vstříc tajemnu. Paprsek je vedl skrze mnohé těsné průchody zarostlé travou i vydupané v holé hlíně. Bylo-li toho třeba, hovořili šeptem; ale i ten se nehnutým vzduchem nesl do daleka, odrážel se ode zdi ke zdi a mnohokrát se k nim vracel z opačné strany. Porůznu roztroušená okna ponocujících byla němá a mdle žlutá.

Dostali se až k náměstí a oddechli si - stráže nevydržely nečinně postávat a odešly pryč. Puklý pohár zvučel mnoha hlasy, naštěstí však na přivrácené straně domu nebyla žádná okna, aby Trimpel nebodala denní hosty do očí.

Přeběhli přes dlažbu a obstoupili dřevěný zátaras.

"Proč tu vlastně jsou ty červené kruhy?" optala se Zila. Darmil odpověděl:

"Je to znamení obvyklé v celém Polesí. Jeden kruh značí možné nebezpečí, dvojice oznamuje nebezpečí prokázané a tři soustředné kruhy hlásají, že hrozba spadá výhradně pod pravomoce Správce kalmu Faonského. Barva pak určuje trest za vstup do oblasti uzavřené kruhy. Rudá říká, že osud narušitele je v rukou Správčíkových."

Představa toho, co by se mohlo stát, kdyby někdo náhodou vyšel z hostince nebo se stráž náhle vrátila, nebyla příjemná. Cosi je však přitahovalo k té vrstvě prken, k tomu dvojkruží, k tajemství skrytému kdesi hluboko pod Taronem. Zdálo se jim, že když zatají dech, slyší slabé vzdechy zarážející se o dřevo.

Darmil pozoně ohmatával světlem okolí a zjistil pouhou řadu kamenů, jež přidržovala zátaras u země. Odhodlaně se sehnul a zvedl jeden menší valoun.

Správčík spal. Viděl se v místnosti z bílého kamene. Ostrý jas pálil a svědil, sálal ze stěn a sbíhal se ve středu, kde na hranolu, v němž se třpytilo deset drobných jiskérek obklopených tmou, spočívalo čísi tělo. Tváří Etrilovou se rozbíhal strach smíšený s úctou, jak rozechvěle kráčel zářícím sálem.

Po odložení posledního z prken stranou se upřeně zahleděli do černa u nohou. Hladké stupně se nořily do hlubin, kam křišťál z Darmilových rukou nedohlédl. Pocítili pravidelné závany vzduchu - cosi živého se tam dole skrývalo, cosi velkého a tajemného. Chvíli váhali, než vstoupili na první schod, aniž si povšimli podivného písma na jeho přední straně.

Etril se zpoceně probudil. Zapálil lucernu na stole a nehybně hleděl do plamene poskakujícího sem a tam. Od té chvíle, co pohlédl na muže vrátivší se ze Síně, neměl klidné noci - stále stejné vidění mu trhalo spánek na kusy. Zhasl a rozhodl se pro procházku spícím Taronem.

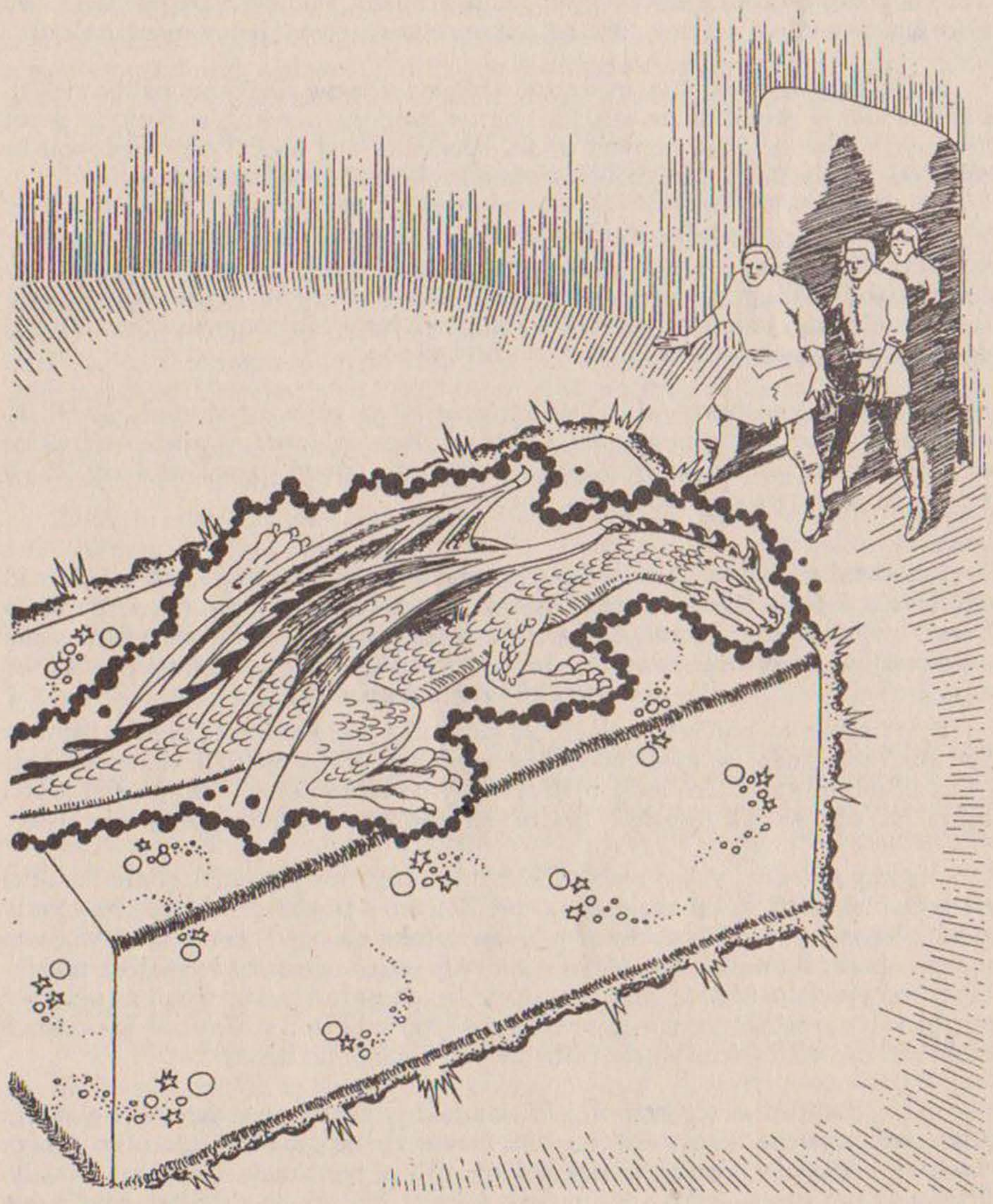
Schodiště zmizelo v chladné klesající podlaze chodby. Kostku, o níž Darmil Olivírovi a Zile řekl, že jde o dar jedné ze západních zemí jeho otci, již nepotřebovali - v dáli se rozzářil bílý bod a objímal stěny z kamene. Nikde nebyla vidět sebemenší puklinka, zato podlahu kdosi zbrázdil příčnými rýhami. Kráčeli dál a jas jim šel vstříc, až stanuli na prahu kruhové místnosti.

Byla přeplněna palčivou běloští, jež zalézala i pod semknutá víčka a lechtala zornice. Postupně si přivykli natolik, že odkryli oči. Prostora byla velice rozsáhlá - mohla mít až sto kroků zdéli a strop nebylo vidět vůbec. V zámotcích světla uprostřed sálu se cosi třpytilo. Opatrně se přiblížili a ztuhli v úžasu a pokoře.

"Hromy a bedny, já jim ukážu," klel Etril, když mířil k nejbližšímu hostinci námořnické čtvrti. Byl rozezlen na nejvyšší míru a přesto se v hlase objevovaly závany obavy z něčeho podivného. Vzpomínka na zející vstup do Síně, kam málem spadl, se mu vracela stejně usilovně, jako se ji snažil vypudit z mysli - skoro to vypadalo, že mu ji někdo vnucuje. Snažil se raději soustředit na nekázeň stráže, jež i s městskou výzbrojí opustila své místo během služby, ale to proklaté bílé světlo se do duše zahryzlo příliš pevně. Začínal ho nenávidět.

Stál tu obludně velký hranol, jenž se zdál být zhotoven z čisté Nicoty, která obklopovala Ardil svou nekonečností. Nebyl úplně prázdný, bloudilo v něm deset zlatožlutých bodů; obíhaly kolem sebe a zvětšovaly se a zmenšovaly. Připadaly jim známé, zdálo se jim, že k Alardil, Nicotě, neoddělitelně patří, ale nevěděli, proč tomu tak je.

Na stolci leželo tělo. Vlevo pootevřená tlama, osázená průzračně třpytnými zuby, mezi nimiž spal růžový jazyk. Oči byly velké a zavřené, nozdrami se prohánět dech, který cítili již nahoře. Dlouhý krk se zvedal ve hřbet posetý tupými ostny, splývajícími ve svazcích směrem k ocasu; ten byl skoro tak dlouhý



jako trup. Povrch těla zářil modrými a zelenými šupinami velikosti menšího oblázku - barvy přebíhaly z jedné šupiny na druhou a ve chvílích, kdy se mísily, podobaly se vodám Samalitit Mionn. Přestože Darmil, Olivír ani Zila tohoto tvora nikdy neviděli, poznali jej, neboť Tálim Visilmonis jim byl znám.

Nad prvním stupněm schodiště se sklonily tři postavy skryté ve tmě. Jedna sykla:

"Vidíte? Ať je to kdokoli, musíme ho dostat. Chci ho ale živého!" Druhá postava navrhla:

"Počkáme, a až vyleze, tak..."

"A co když jich je víc? Ne, půjdeme za nimi. Počkejte, světlo nám neublíží - přinesl jsem tohle!" a mluvčí ukázal ostatním trojici černých šátků, z nichž každý měl v sobě pár otvorů pro oči. Byly jemné, a když se protáhly v ruce, zatřpytilo se v nich ledové stříbro.

Za Drakovým tělem se vynořovala protější stěna sálu. Kdysi v ní byl vstup do chodby vedoucí do nitra Světa, ale část klenby se zhroutila a tunel ucpala. Obrátili pohledy k sobě a spatřili tváře zalité stejnou bledostí, jakou poznali v Domě trpících. Jeden každý z nich cítil, že mu do srdce vstupuje nepopsatelný pocit lásky a že v sobě neudrží ani špetku tajemství, že se musí podělit o chmury a blaženosti, plnící jeho duši. První promluvil Darmil:

"Není to tak dávno, co jsem se pod vedením svého otce Idona stal členem Rady Taronu. Jako zručnému obchodníkovi mi byla svěřena péče o záležitosti směnného zboží, a tak jsem se dostal též k problematice Rybářské čtvrti, neboť plody Lavaon byly vždy důležité.

Nezáleží na tom, co jsem s těmi ubohými lidmi provedl; město vzkvétalo a bujelo přepychem na jejich účet. A přitom jsem já měl ve svém raném mládí přítele právě z nich! Jmenoval se Palavír, syn Ardorův a Veilin, a byl to ten nejlepší člověk, jakého jsem kdy poznal. Vbrzku se však projevily rozdíly mezi jeho a mým původem - otec najal učitele a já byl nucen trávit čas počty a peněžnictvím. Teprve později jsem se dozvěděl, že se Palavír několikrát pokoušel navštívit mne; naneštěstí náš dům stojí příliš blízko náměstí a chudina do města od správy Radirovy nemá přístup. Nejhorší ale je, že mně se obchodnictví natolik zalíbilo, že zcela vytlačilo bývalé přátelství z mého srdce; to je též nikoliv nejmenší z důvodů pro můj odchod z Taronu."

Během této dlouhé řeči měl oči strnulé a hlas byl sytý a silný. Když zmlkl, napětí ve tváři povolilo a svezl se na kolena.

Olivírova pravá ruka se jakoby sama od sebe plížila k vaku, jenž spadl na podlahu v prvotním okouzlení z Drakovy velkoleposti. Sevřela jej, a v ten okamžik mladík počal hovořit.

"Siriem a Siliem nejsou již dlouho spřáteleni jedním žezlem a jednou korunou, ale přesto na hranicích stále stojí Hrobky - kosé stavby střežící spánek dávných vládců a jejich služebníků. Šťastnou náhodou jsma se Zilou našli v podzemí Hrobek toto," vyňal z vaku klobouk neobvyklého střihu - byl špičatý, ale jemně se nakláněl na stranu, asi jako když těžká koruna ohýbá kmen. Byl rudý, rudější než krev a rudější než čapka klovocha. Široký lem věnčil špici v kruhu, a tak kdokoliv si klobouk nasadil, měl oči chráněny před pichlavým svitem čisté Trimpel. Látka byla neznámého druhu, držela tvar a jevila se nezdobenou, pouze v jednu stranu špice tvůrce vpletl opravdový klenot. Leskl se modrou

a zelenou a měl velikost menšího oblázku. Barvy po něm přebíhaly sem a tam a mísily se. Byla to šupina Draka, jenž ležel před Olivírem na stolci podobném Alardil. Protože byla nyní šupina blízko mateřského těla, jiskřila a natahovala se ke svému pánu, snažíc se vytrhnout ze svého lůžka; odpor však tichl, když se Drak nepohnul.

Mladí lidé mlčky hleděli na podivný předmět a byli natolik omámeni jeho dokonalostí, že nezaslechli lehké zašramocení, vycházející z chodby za nimi. Po chvíli Olivír klobouk s přemáháním vložil nazpět do vaku a pokračoval:

"Mé a Zilino poslání je spjato s tímto poslem dob dávno minulých, i když mi není dovoleno cokoliv bližšího o něm říci. Proto jdeme na Sever a proto jsme také rádi, že nás ty, Darmile Všehrde, budeš doprovázet." Nyní i on klesl bezvládně na kolena a pohlédl na dívku, jež se chystala rovněž promluvit.

Nebylo jí toho však dopřáno. Bílou mlhou se pronesla trojice temných skvrn a na hlavy Olivíra, Zily a Darmila dopadla ratiště kopí. V očích se jim zajiskřilo a snažili se mátožně bránit, ale druhý úder je srazil do bezvědomí. Místností se rozlehl chraplavý, až nelidský smích několika hrdel.

"Kap, kap, kapkap..." znělo Všehrdovi v uších. Únavně se opakující zvuk mu líně rozevřel víčka. Kolem byla tma, vzduch se zdál být nasycen chladem. Na studené čelo dopadla ledová kapka vody a stékala do oka, kde se také usídlila. Zkusil pohnout hlavou, aby se jí zbavil, ale bez výsledku; někdo ho spoutal - ne tvrdě, ale natolik silně, aby zabránil jakémukoliv většímu pohybu. Odhadoval, že je v nějakém sklepě, protože jediná vězeňská kobka Taronu zmizela v zemi spolu s Etrilovým příbytkem. Jméno Správčíkovo mu připomnělo nedávné smutné události. Nesdílnost Etrilova, stráže, bledá chodba, bělostná záře, a pak už nic. Nepamatoval si, co se stalo, měl jen podivný pocit sladké úlevy v srdci, jenž byl ale přehlušován ohavným chechotem tří černých masek. Kdykoliv se pokusil rozpomenout na vidění v mlze, masky mu způsobily takovou trýzeň, že okamžitě přestal.

Náhle si uvědomil, že bolestné steny se ozývají i ve chvílích, kdy nemyslí na nic z oněch chvil. Někdo trpěl podobně jako on, a to hned po jeho levé ruce.

Olivír a Zila na tom byli ne lépe, ne hůře než Darmil. Když zaslechli kradmý hlasl šeptající jejich jména, chvíli jim trvalo poznání, že patří jemu; o to větší však byla radost, jež dala zapomenout na trýznivé vzpomínky.

"Nevím, nevím, zda se takhle do Fonit Pulim někdy dostaneme," prohodil napůl v žertu, napůl v otázce Olivír. Darmil se kysele usmál do tmy a pravil:

"I kdybychom se jakýmsi zázračným způsobem ocitli na svobodě, cesta je dlouhá a v její půli činí stráně Středních hor. Jejich život je ponurý a zahlcen krví, ale obejít se nedají - trvalo by to příliš dlouho, a navíc, pokud nyní unikneme, požene se nám pravděpodobně náš přemožitel v patách; do Heern snad však nevejde."

"Proč jsou ty hory právě takové?" otázal se dívčin hlas.

Okamžik bylo ticho, ale pak se Darmil rozhovořil:

"Palavír mi kdysi dávno vyprávěl podivný příběh o původu své rodiny. Nevím, zda je pravdivý, ale mnohé se ukázalo být správným. Jelikož se nám dostane volného času více než dost, povím vám jej - snad potom pochopíte vyhýbavost, s níž se setkáte u kohokoliv ze severního Faonu, zeptáte-li se ho na Lematalatamit Heern."

Dlouho naslouchali hrůzyplnému líčení, jež bylo nakonec přerušeno chraplavým kašláním.

"Je tu zima," řekl Olivír. Skutečně, chlad se stával v jejich nepohyblivosti dotěrným. Olivír a Zila ještě k tomu přišli o darované šály, a tak ve svých potrhaných oděvech trpěli o to více.

Náhle zazněly kroky - těžké a rozhodné, snášející se shůry. Napjatě čekali, co se stane, zapomínajíce na studený dech stěn. Tma se rozloupla a odhalila na okamžik dveře pobité železem a stínem zpola zakryté schodiště. Pak jim tváře ozářil plamen a sklonil se nad nimi rozložitý muž středně velké postavy. Hleděl na ně upřeně a mlčel. Jeho obličej byl pokryt hustou sítí vrásek, z nichž většina jako by mu byla cizí. Oděv byl docela čistý, ale brada nepěkně zarostlá. V napřažené ruce svíral Darmilovu kostku z křišťálu.

Její původní majitel promluvil jako první.

"Pro přestřihnutý provazec, Etril!" Správčík se zašklebil a pravil:

"Já to tušil, že s tebou budou problémy, už když jsme tě tak mladého přijímalí do Rady! Jasně jsem ti řekl, aby ses nepletl do toho, po čem ti nic není. Ale ty ne - první, co uděláš, že porušíš dvojkruží a vlezeš do Sí... tam dolů!"

"Je přece jenom přirozené, že se snažím zjistit, co tak změnilo tebe i celý Taron - před tím, než vás opustím provždy," Správčík se krátce zasmál a pak se zamračil.

"Přece si nemyslíš, že tě jen tak pustíme ven? To určitě! Pěkně si tu se svými kamarády pár Září pobudeš, a potom uvidíme, co s vámi dál. Mějte se; a ať se tu chováte slušně - bydlím jen pár schodů nad vámi." Otočil se, strčil volnou ruku do kapsy a vydal se ke dveřím. Znenadání se prudce obrátil nazpět, vytáhl ruku z kapsy a varovně vztyčil prst, aniž si povšiml kovového třpytu, jenž vypadl na podlahu.

"A pamatujte si! To, co jste dole viděli, nemá právo spatřit znovu Hvězdu. Dovedete si představit, jak by to dopadlo se všemi obyvateli Taronu, když silní a udatní muži omdleli, jen na to pohlédli? Já musím pečovat o pořádek v tomto městě, takže NEPŘIPUSTÍM, aby se ještě někdo o tom dozvěděl!" A zmizel.

Tma vše opět obklopila svou pokrývkou. Olivír a Zila byli zticha - uvažovali o posledních Etrilových slovech a mysleli též na to, proč se vlastně vydali na předlouhou pouť na Dálný sever, když mohli dál klidně žít v Siriemu ve Městě čtyř vod. Jenže to by nesměli za jedné bouře vstoupit do Hrobek králů.

Mladíkovi kdosi náhle položil ruku na rameno. Vyděšeně cukl hlavou a narazil na hrbol na zdi, až bolestně vykřikl. Naléhavý hlas rozzlobeně řekl:

"Buďte zticha, nebo je naše naděje na útěk ztracena!" A kýchl.

O pár chvil později byli oba volni; když Správčík odešel, Darmil se opatrně svezl celým tělem doprava a potom si přitáhl špičkami prstů onen kus kovu, který vypadl věznitelí z kapsy. Sotva jej držel v dlani, bylo jen otázkou času, kdy pouta prasknou a odpadnou. Promnul si ztuhlé svaly, načež uvolnil i své druhy. Zatímco se snažili, aby se jim vrátil cit do zdřevěnělých nohou a rukou, chvatně vysvětloval:

"Jestliže skutečně Etril bydlí nahoře nad schodištěm, musíme být ve sklepení Puklého poháru. Odtud je to na kraj města sice dost daleko, ale hlavní je vědět, kde jsme. Pro jistotu poběžíme raději přes Rybářskou čtvrť k háji; až budeme přecházet přes cestu, stromy nás ochrání před případnými zvědavci.

A pamatujte si - po pár krocích narazíme na řeku. Je to Mořela, Lavaonel, a její tok je u Taronu široký a hluboký, avšak v jednom místě se dá přebrodit - dno tam tvoří zbytky Staré stezky, pocházející z dob osídlování pobřeží a války v Lematalatamit Heern. Ze břehu není ono místo vidět, proto sem kdysi postavili dva balvany, jež se přivalily ze severních planin. Tedy - kdyby se cokoliv komukoliv z nás stalo, ostatní nemají jinou možnost než se dostat na druhou stranu Lavaonel, a protože most je střežen od brány, musí tudy. Pak stačí jít stále na západ - Hory se nedají minout.

A teď doufejme, že jsme se se Správčíkem dnes viděli naposledy v životě."

Kýchl.

Dveře byly kupodivu odemčené, ale při otevírání dost skřípěly jejich vlhkem zrezivělé panty. Naštěstí cinkot pohárů a hlasitý, mírně přiopilý smích z hostinské místnosti vše přehlušily. Vyběhli po schodišti vytesaném do skalního podloží a opustili své nedobrovolné vězení. Alardiel byla stále pod Oblakem, z čehož usoudili, že nebyli v bezvědomí déle než jedno světýlko. Okna Puklého poháru zírala zažloutlými světly do tmy, ale byla zakryta šedivými záclonami. Útěk nemohl být snazší.

Náměstí bylo pusté, osvícené jen zřídkavou září luceren v domech obchodníků, roztroušených v noci. Nechtěli se v Taronu dlouho zdržovat, neboť jejich útěk se mohl kdykoliv prozradit, kdyby se Etril rozhodi zbavit se svých nebezpečných zajatců ihned, ovšem Darmil se chtěl ještě naposledy podívat za otcem. Nemuseli si příliš zacházet, protože Dům trpících stál uvnitř obchodnické čtvrti, za níž se za pásem z holé hlíny rozlézaly chatrče rybářů.

Na dlažbu náměstí vkročila postava svírající kopí s ozubeným hrotem a hleděla za uprchlíky, mizejícími ve skrytu stínů.

Přidušeně se smála.

Pečovatel byl vzhůru a šarlatový plášť si nervozně stahoval a opět rozvinoval, když jim říkal tu truchlivou zprávu. Darmilův otec zemřel nedlouho poté co odešli. Spatřili jeho tělo ležící stále na lůžku v rohu místnosti; usmíval se, jako by se mu zdál nějaký krásný sen.

Proplétali se Taronem a snažili se držet mimo zář oken jak nejvíce to bylo možné. Vybírali si ty nejtemnější průchody a postupovali stále k severu, třebaže mnohými oklikami. Zdí ubývalo, prázdna přibývalo, až konečně přešli několik

desítek kroků široký volný pruh půdy a po pravé ruce zanechali shrbené chatrče, vyhlížející ve slábnoucím odlesku města jako z hrobů povstavší umrlci, protahující si své oslizlé údy. Vyrostla před nimi hradba čpící potem - háj trialitů.

Darmil zaslechl šramot. Otočil se a spatřil záblesk světla, jak se tříští o hrot kopí, jež mu kdosi vrazil do břicha. Na vše padla tma, vnímal pouze tlak, který projel tělem, škrtl o žebro a vyšel ze zad ven. Klesl k zemi, a protože vrahovy ruce držely ratiště pevně, sklouzl z něj. Udeřil se do hlavy o cosi tvrdého, ale takřka to nevnímal.

Olivír se vzpamatoval z počátečního úleku velmi brzy, třebaže pro jeho druha bylo pozdě. Vrhl se útočníku po nechráněném krku, zatímco se tento snažil získat nazpět své kopí. Prsty se zaryly do masa v drtivém sevření a zpod nehtů vytryskly praménky krve. Neznámý upustil teď již volnou zbraň a oba se svalili do nízké trávy. Zlost a strach dodaly Olivírovi takovou sílu, že se zanedlouho tělo pod ním vzepjalo v groteskním oblouku, krátce zachroptělo a povadlo. Nyní teprve byl čas podívat se do tváře vraha - byl to Oren, jeden ze strážců. Vypadal hrozně, a to nejen kvůli krvi valící se z natrženého hrdla. Obličej vyhlížel, jako by na něj někdo přiložil rozpálené síto - tak hustá spleť zarudlých vrásek jej pokrývala. Olivír si vzpomněl, že podobné, i když mnohem starší a nenápadnější znamení nosil i Etril. Máchl bezvýrazně rukou a vrátil se k Zile, jež se skláněla nad bezvládným druhem.

Darmil ležel pod stromem, hlavu opřenou o skvrnitou páchnoucí kůru, oči zamžené. Přisedli k němu a zachytili jeho slábnoucí hlas, jenž byl přečasto přerýván bolestným sykáním:

"Takhle...nepředstavoval...nevadí...Jsem...vidím...bílý...vzpomínám si...bělost tam dole...tak dobře...Ale on...lhal...myšlenky vnuknul...nevidím do tváře...číhá...mocný a temný...ovládnout Svět..." Hlas se na chvilku rozjasnil a zněl čistě, jako by život pro ta poslední slova, pronášená s věšteckou jistotou, vstoupil nazpět do jeho těla.

"Mokivin end Altenoreon emeratin atamin civa nom Visilmon idtrolt end iter batelolt Ardiló poqers! Lidé a Temnota často jedno jsou, ale Drak povstane a zbaví Svět strachu!" K Alardiel vzlétl hluboký vzdech a s ním i život Darmila Všehrda.

Olivír se Zilou seděli dlouho mlčky, zatímco tělo chladlo.

Myslí jim šly truchlivé úvahy, ale nevydržely dlouho útoky stále jasnějšího rozhodnutí - Musí jít dál! Teď jejich poslání nabylo zřetelných obrysů, vždyť poslední slova jejich druha osvětlila to málo potažené závojem otázek, to málo, co ještě nerozluštili ze svých vidění v Hrobkách.

Vstali, pohledem se rozloučili s mrtvým, obešli jižní cíp trialitového háje, přeběhli cestu, jež mířila podél stromů k Modrému městu, přebrodili ve tmě opaleskující Lavaonel mezi dvěma bludnými balvany a rozechvěle stanuli na západním břehu. Kdesi ve stínech, za světinami neznáma, zvedaly své pyšné hlavy Střední hory, Lematalatamit Heern, prodchnuté nenávistí a zlobou a přece tak ubohé ve srovnání s tím, co měli oni dva vykonat.

Vykročili a Šero je pohltilo.

Dodatek všeobecný k původu

V Dodatku k Tálim Visilmonis se možná někomu zdálo podezřelé dokazování autorství svitku pomocí "rekonstrukce poslední Záře Palavírova života v Taronu". Je tedy nutno tuto záležitost osvětlit.

Pokud bych byl autorem této rekonstrukce já sám, bylo by to opravdu dosti divné, ale tak tomu není. Vír vznikl totiž na základě kompilace jistého spisu, o jehož původu není nikde zmínka - alespoň podle prozatímních průzkumů. Z téhož pramene potom pocházejí určité detaily Tajemství Taronu.

Tento problém je tedy vyřešen, ale přivádí nás k zajímavé otázce: Jaké jsou zdroje informací o Ardil? Podívejme se na tuto problematiku blíže.

Základní dělení informací můžeme provést na původní a nepůvodní. Původní jsou například svitky, nápisy na zdech, ale i dochované předměty, rostliny či kosti zemřelých živočichů. Nepůvodní (těch je, bohužel, mnohem více) jsou jednak spisy sepsané někým, kdo měl - a někdy také neměl - přístup k oněm informacím původním, někdy umělé modely předmětů, jejich kresby apod. Pochopitelné je, že pro badatele jsou užitečnější, protože věrohodnější, informace původní.

Informace obou druhů, vztahující se k Ardil, byly nashromážděny na počátku Trvanlivého míru, kdy byl Svět svobodný (ale na jak dlouho?). Tehdy totiž proběhl tzv. Velký průzkum, kdy vědci a mudrci Lidí obcházeli země a sbírali vše, co se nějakým způsobem dotýkalo historie Světa. Ne vše ale ulpělo v jejich sítích a jen málo mohlo kdy v nich ulpět, protože půda byla roztrhána válkami, města sežehnuta požáry a Velká knihovna ztracena.

Proto většinou museli vzít zavděk ústním vyprávěním, jež poté zachycovali ve svých spisech - zde je důvod tak ohromujícího množství informací nepůvodních. Tak vznikala např. krátká pojednání o jazycích, eseje filosofické i jiné, ale i převyprávěné pověsti, jež mnohdy svědčí spíše o fantazii pisatelů, než o jejich vědecké erudovanosti.

Vedle toho byly rovněž shromážděny původní informace ze všech koutů Ardil. Bohužel, přes propast času a prostoru se dochovaly toliko písemné, nikoliv hmotné informace, a to ještě ne všechny. Jsme tedy ochuzeni o mnohé a musíme domýšlet; na leckterých listech není určena doba původu ani pisatel, jiné jsou přervány v půli či poloshnilé.

Tolik jsem považoval za nutné sdělit, co se týče původu informací. Je zjevné, že veškeré původní texty musely projít náročnou redakcí, i že někdy je třeba leccos přizpůsobit uvažování dnešního člověka; o nutném překladu všeho ani nesluvím.

Zcela na závěr bych se ještě měl zmínit o tom, jak je to vlastně s původem až dosud publikovaných textů:

***Vír** - vznikl kompilací částí spisu neznámého původu*

***Tálim Visilmonis** - původní pověst, nalezená na svitku v jednom z vinonů - bližší viz Dodatek k Tálim Visilmonis*

***Tajemství Taronu** - podobně jako u Víru jde o kompilaci a dobovou rekonstrukci na základě studia různých materiálů*

Jan "Olivír" Dvořák, 1995

ilustrace Jarda Kocourek

Andrzej Sapkowski
YRRHEDESOVO OKO

Nová kniha Velmistra polské fantasy!

Tentokrát vám stvořitel nezapomenutelných příběhů o zaklínači Geraltovi z Rivie nabízí trochu odlišnou vizi fantastického světa - vizi, kterou si i vy společně s ním můžete vytvořit. Můžete se zúčastnit odvěkého boje dobra se zlem, můžete vyrazit na jedinečné dobrodružství a aspoň na chvíli se vytrhnout z šedivé reality, která nás obklopuje.

Yrrhedesovo oko je hra na hrdiny určená těm, kteří se dosud s těmito hrami nesetkali. Byla vytvořena tak, aby ji hráči snadno a rychle pochopili a nemuseli se seznamovat s desítkami tabulek a složitými pravidly. Tato kniha obsahuje kompletní pravidla, seznam mocných kouzel, jedno vzorové dobrodružství a několik rad pro hráče a Pány hry. Doufáme, že vám Yrrhedesovo oko zajistí dobrou zábavu na mnoho večerů.

Kniha vychází v říjnu 1995 s obálkou Luise Roya. Přibližná cena 89 Kč.

Můžete si ji objednat na adrese:
Nakladatelství R.S.G. spol. s r.o.
P.O. BOX 138, Dělnická 382
708 00 Ostrava-Poruba

Dech draka

Dračí doupě

Cesta za Dartenem

jeskyně 10.

Cesta za Dartenem

2. a 3. část soutěžního dobrodružství pro Mistrovství v DrD 1995

Mezitím, co družina prohledává Qualinovo sídlo v podzemí, dorazí k jeskyni Sirhelem vyslaní zabijáci. Jako první se objeví 5 vlků v čele s jedním vlkodlakem. Pak se zhruba co hodinu dostaví skupina deseti surových lumpů (celkem 60) a ještě 1-2 skupiny vlků s vlkodlaky (Sirhel chce mít jistotu). Čili čím déle družina zůstane v podzemí, tím má menší naději přežít následující střetnutí a pokračovat v cestě.

Lumpové - B (viz soupis nepřátel), ale mají též těžké kuše a uvítají družinu salvou šípů. Pokud družina vyjde ze střetnutí poražena, jsou přeživší členové svázáni, mrtví posbíráni a vše dopraveno do Sirhelova sídla jako materiál.

Pokud družina ve střetnutí zvítězila, čeká ji cesta na ostrov Pireos, kam se musí dostat pochopitelně co nejrychleji (úplněk se blíží) a v co největším počtu (kdoví, co ji na ostrově může potkat). Po cestě je čekají nejen nástrahy protivníka, ale též rozhodování mezi trasami (kratší, ale obtížnější x snazší, ale delší).

V podstatě mají na výběr tři možnosti:

1. Jet po cestě do Letiru, tam nasednout na nějaké plavidlo, dopravit se do přístavu Gilaon, najmout si malou loď a doplout na Pireos.

Tato cesta je sice poměrně snadná, ale trvá dlouho, takže družina se nemusí na ostrov dostat včas.

2. Jet stále po obchodní cestě do Neilanu, překročit hory průsmykem, pokračovat do Samitu a dále do přístavu Fathor.

Tato cesta je sice nejkratší, úsek v horách však může znamenat značné zpomalení a nebezpečí (mlha - bloudění, špatné počasí - onemocnění,...)

3. Z Neilanu se vydat po cestě do Caradu a pokračovat do Fathoru. Tato cesta je jen o málo delší než předchozí, a rozhodně méně náročná, vede však přes cizí království, se kterým sice nejsou v nepřátelských vztazích, přesto však může dojít ke konfliktu s místními obyvateli.

Na každé cestě mohou družinu potkat kromě přirozených nehod též úklady nepřátelských agentů (vyslaných jednak Nerimem - královská garda, která chce družinu zatknout pod záminkou vlastizrady apod., jednak Sirhelem - najatí lumpové, snažící se družinu zdržet, eventuelně zlikvidovat).

Pokud by družina nechtěla jet po cestách, ale divočinou, je třeba jim jasně vysvětlit, že by se tím cestování zpomalilo natolik, že by se na Pireos nedostali včas. Družina ovšem může jet po cestě, ale nenocovat v hospodách - v tom případě je každou noc 25% pravděpodobnost, že bude přepadena - buď tlupou pobudů nebo smečkou vlků.

Družina pochopitelně není bez peněz, od Tamila dostala 500 zl. na výdaje.

Události, které mohou družinu potkat:

Projímadlo - družině je do vína přimícháno silné projímadlo (Odl~10~nic/běhavka). Postava postižená běhavkou způsobí zdržení o 4-9 hodin.

Požár - Neznámý pobuda rozdělá oheň přede dveřmi pokojů družiny. Družinu to nemusí moc zdržet (zvlášť nepomůžou-li při hašení), ale nebudou vyspaní, tj. nepřibudou životy, nevymeditují, ...

Opilci - Do hostince vtrhne skupinka mladíků v notně podroušeném stavu a začne tam tropit výtržnosti. Několik z nich napadne družinu - napřed slovně, poté i fyzicky. Vážnější ublížení jim pochopitelně nezpůsobí, ale zdržení bude 1-3 hodiny

Únos - Spí-li družina rozdělena v několika pokojích, vplíží se v noci do pokoje nejslabších členů několik svalnatých pobudů a pokusí se je omráčit a unést. Je šance 50%, že se postavy probudí a spustí poplach. Pokud se únos podaří, musí družina pokračovat dál oslabena.

Udání - Někdo družinu udá, že se dopustila nějakého vážnějšího zločinu (např. ozbrojené přepadení). Městská stráž se ji pokusí zatknout a zavřít.

Krádež - Nepostaví-li družina stráž ke koním, budou jí ukradeni. Ztráta 6-11 hodin (shánění nových koní).

Bouře - Zdržení 4-6 hodin. Past Odl~7~nic/ztráta 3-8 životů (nachlazení).

Lavina - Zřícení kamenné laviny donutí družinu hledat jinou cestu - zdržení 2-4 hodiny.

Garda - Družina je královskou gardou obviněna z porušování stanného práva. Pokud se nebude bránit a neuprchne, je zajata a zavřena do místní šatlavy.

Útok - V noci se několik najatých hrdlořezů pokusí zabít pár členů družiny (zvlášť jsou-li rozděleni do několika pokojů).

Otrava - Do jídla, které si družina poručí, je přimíchán jed - nebezpečnost 7, síla 5-15/13-28

Rvačka - Provokatéři v přístavu vyvolají rvačku s družinou. To má za následek, že všechny sebere městská stráž a zavře do šatlavy.

Celnice - Na hranicích se sousedním královstvím bude nutno hodně dlouho (2-4 hodiny) přesvědčovat celníky, aby družinu pustili dál.

Roztržka - Několik nacionalističtěji naladěných obyvatel sousedního království vyvolá hádku s družinou. Pranice, šatlava.

Omyl - V sousedním království řádí několik lupičských band. Družina je omylem považována za jednu z nich a vysvětlováním se zdrží 1-6 hodin.

Razie - Družina projíždí městem ve chvíli, kdy je podnikána represívní akce proti jedné náboženské sektě. Náhodou se připlete k zátahu a skončí mezi zadrženými. Zdržení 4-6 hodin.

Lupiči - Družinu přepadne banda silničních lupičů.

Piráti - Loď přepadne banda říčních pirátů.

Povodeň - Loď musí zakotvit a počkat, až se voda uklidní. Zdržení 3-5 hodin.

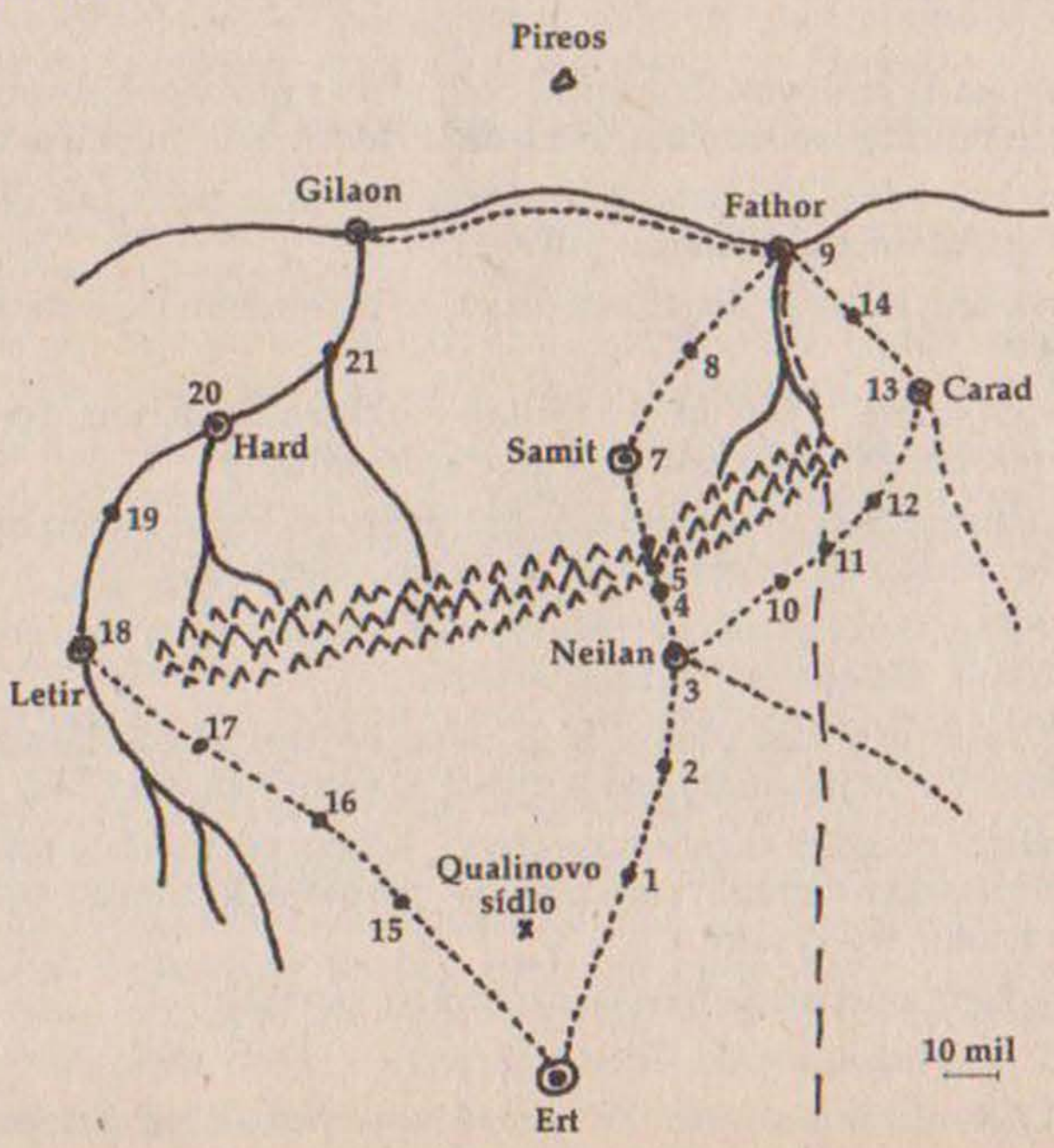
Místa a události k nim přiřazené

Pokaždé, když družina dospěje do daného místa, hodí si PJ k%. Tento hod je ovšem jen maskovací - popsaná událost nastane vždy.

Někdy jsou události v daném místě rozlišeny podle toho, zda se družina v daném místě zastaví k přenocování (N) nebo jen během dne projíždí (D).

1) Projímadlo
2) N - Požár. D - Opilci.
3) N - Únos. D - Udání.
4) Krádež.
5) Bouře.
6) Lavina.
7) Garda.
8) N - Útok. D - Otrava.
9) Rvačka
10) Krádež.
11) Celnice.
12) Roztržka.
13) N - Omyl. D - Razie.
14) Lupiči.
15) Projímadlo
16) N - Požár. D - Opilci.
17) Krádež.
18) Garda.
19) Povodeň.
20) N - Útok. D - Udání.
21) Piráti.
22) Rvačka.

Místa na mapce (kromě 5,6,11) jsou od sebe vzdálena cca půl dne cesty (na koních, resp. lodí).



Zatímco družina cestuje, princ Nerim upevňuje svoje pozice. Zprávy o tom se šíří cca 1.5x rychleji, než jede družina.

Nejdůležitější události:

den D - Tamil povolává družinu, příprava na cestu (úplněk bude v D+8). Bývalý nejvyšší komoří zavražděn, pachatel neznámý.

D+1 - Družina ráno vyráží na cestu, večer dorazí k jeskyni.

D+2 - Ráno princ Tamil zatčen a uvězněn pro vlastizradu. Soud ustanoven na den D+9 (po pohřbu krále Argimona). Nerim rozesílá po celém království posly se zprávou o Tamilově zradě (vyšle též posly k Dartenovi).

D+3 - Generál Loren, vrchní velitel armády, umírá na "selhání srdce".

D+4 - Nerim vyhlašuje stanné právo.

D+5 - Několik předních šlechticů je obviněno ze spiknutí a vlastizrady. Jsou uvězněni a odsouzeni k smrti, majetek zabaven.

D+6 - Princ Nerim oznamuje, že za tři dny bude korunován. Při této příležitosti vyhlašuje velké celonárodní hry.

Poté, co se družina dostane do přístavu Gilaon nebo Fathor, musí si najmout loď, aby se mohla dopravit na ostrov Pireos. Nejsnazší to bude v mirenské části Fathoru, poněvadž tam stačí zaplatit dostatečnou částku a vypluje s nimi kdokoli. Ve zbylých přístavech budou muset hledat (čím později tam dorazí, tím déle budou shánět někoho, kdo by i přes Nerimův zákaz vyplul). Nakonec přece jen najdou loď a vyplují. Po 8+2k6 hodinách je loď vysadí na ostrově.

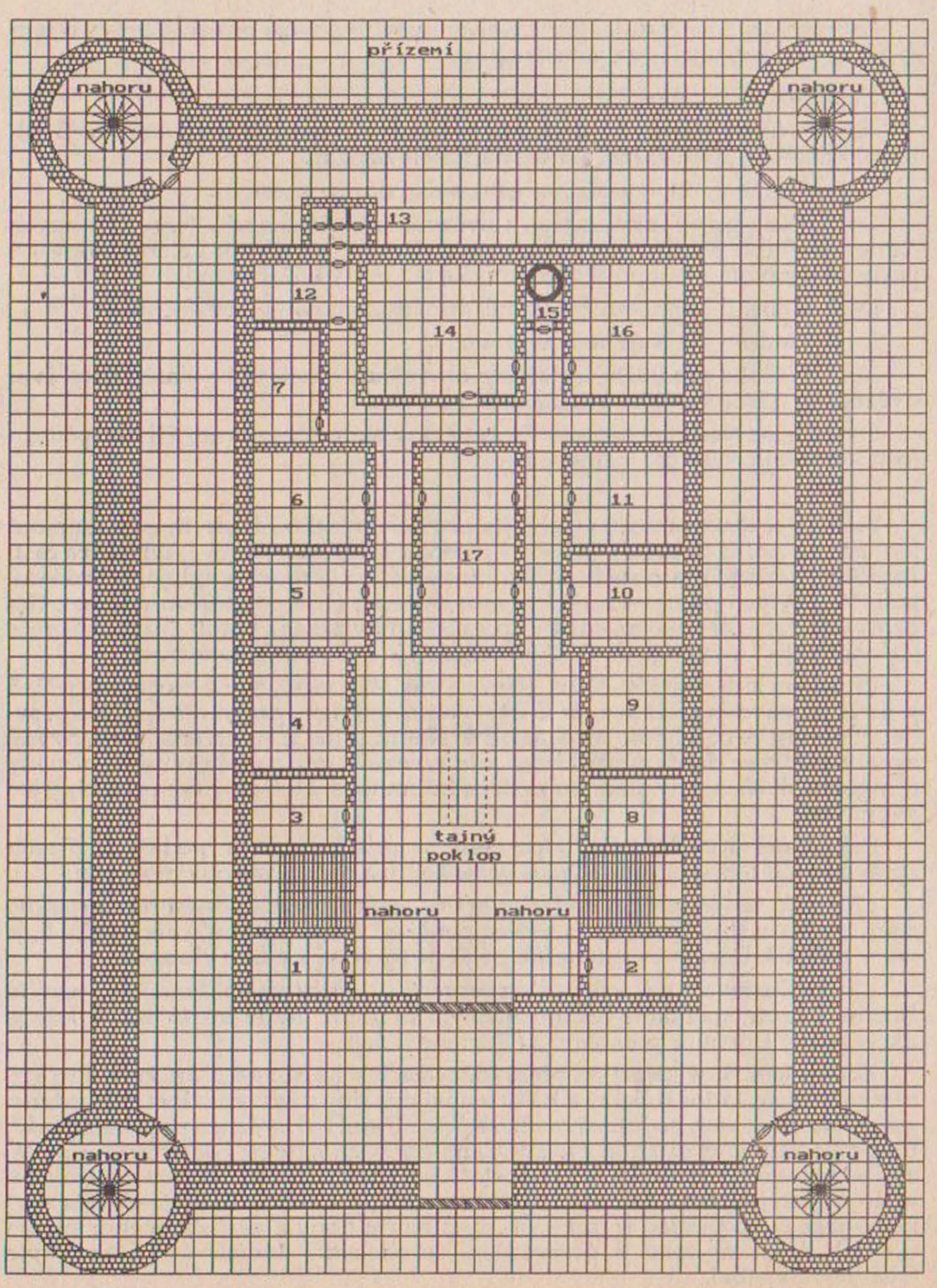
Pronájem lodi stojí 150-250 zl. (čím později, tím více). Kromě toho v den D+5 je již 20% pravděpodobnost, že družina nastoupí na nepravou loď, a tato pravděpodobnost se co 6 hodin zvyšuje o 5%. Nepravá loď je nastrčena Nerimovými agenty a odveze družinu na ostrov, kde je věznice pro nenapravitelné případy (funguje v dobách, kdy vládnou králové lidumilové, kteří zločince popravují jen výjimečně).

Pokud má družina štěstí a po cestě se moc nezdržela, podaří se jí najít správnou loď a dostat se na Pireos včas. Teď má ovšem několik možností:

- Rovnou se vloupat do podzemí hradu, najít Dorrin a donést ho Dartenovi s tím, že ho našli u Qualina. Je to sice poněkud divoký podnik, ale uspěje-li, je vše v pohodě. Darten ovšem nesmí přijít na to, že se k němu vloupali.

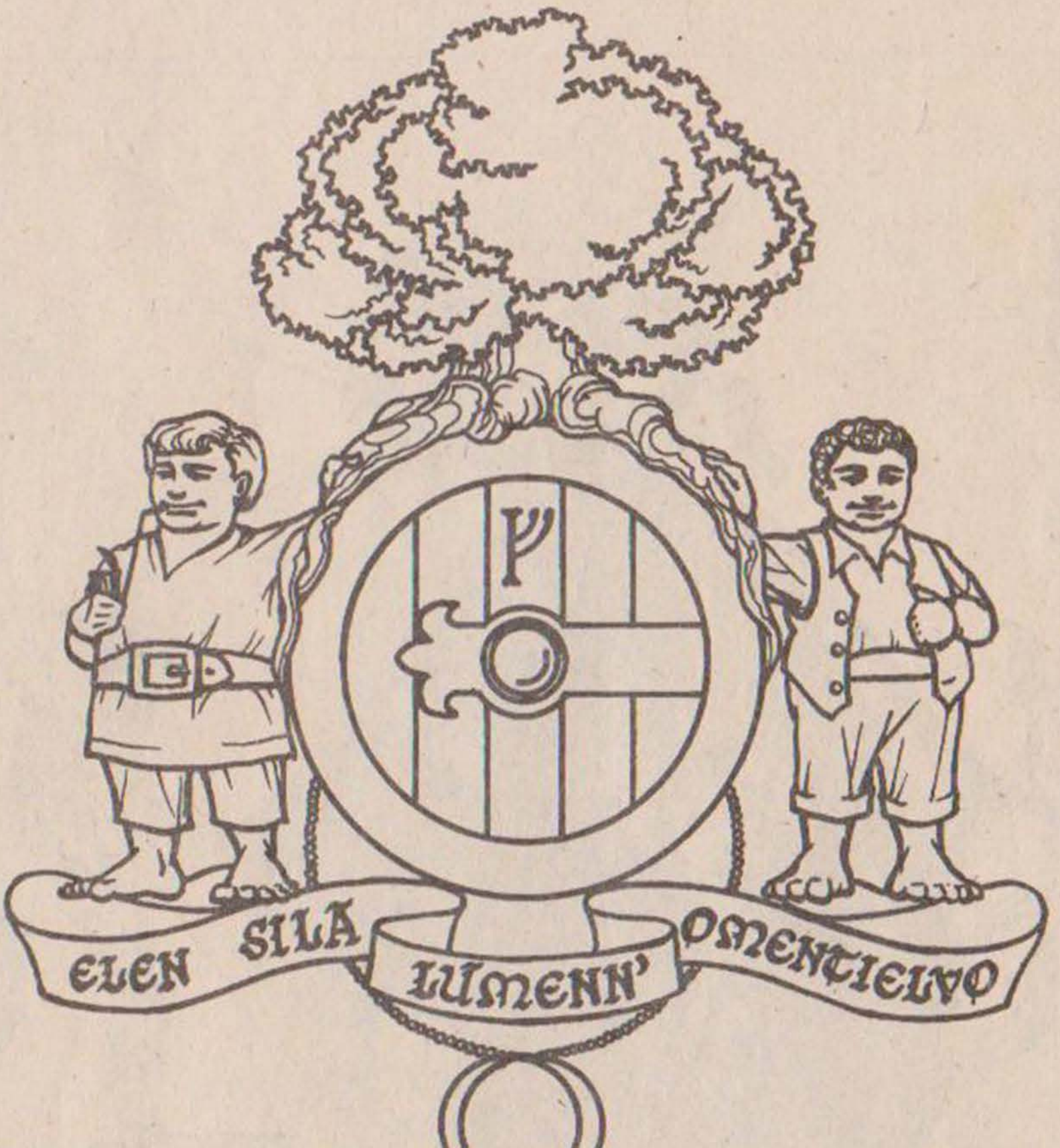
- Jít za Dartenem a snažit se ho přesvědčit, že sice artefakt mají, ale není to Dorrin a proti "mentálně-lykantropickým útokům" nechrání. A že ví, kde je ukryt pravý Dorrin, a pomohou jej Dartenovi najít.

Zde ovšem silně záleží na přesvědčovacích schopnostech družiny. Pro svá tvrzení nemají žádné důkazy a k Dartenovi dva dny před nimi dorazili vyslanci prince Nerima, kteří ho informovali, že princ Tamil byl uvězněn pro vlastizradu. Darten je tedy vůči družině vyslané Tamilem pochopitelně nedůvěřivý a podezírá je, že to celé je záminka, jak se dostat k jeho pokladnicím. Navíc se mu nechce jít do té části podzemí, která je zajištěna pastmi, o nichž ví, že tam jsou, ale neví kde a jaké (jeho praděd se zabil při lovu na muflony a nestačil svému synovi předat). A kromě toho je přesvědčen, že odcizený artefakt byl Dorrin (viz Qualinova kletba).


přízemí
nahoru
nahoru
13
12
15
14
16
7
6
11
17
5
10
9
4
8
3
tajný
pok lop
nahoru
nahoru
1
2
nahoru
nahoru

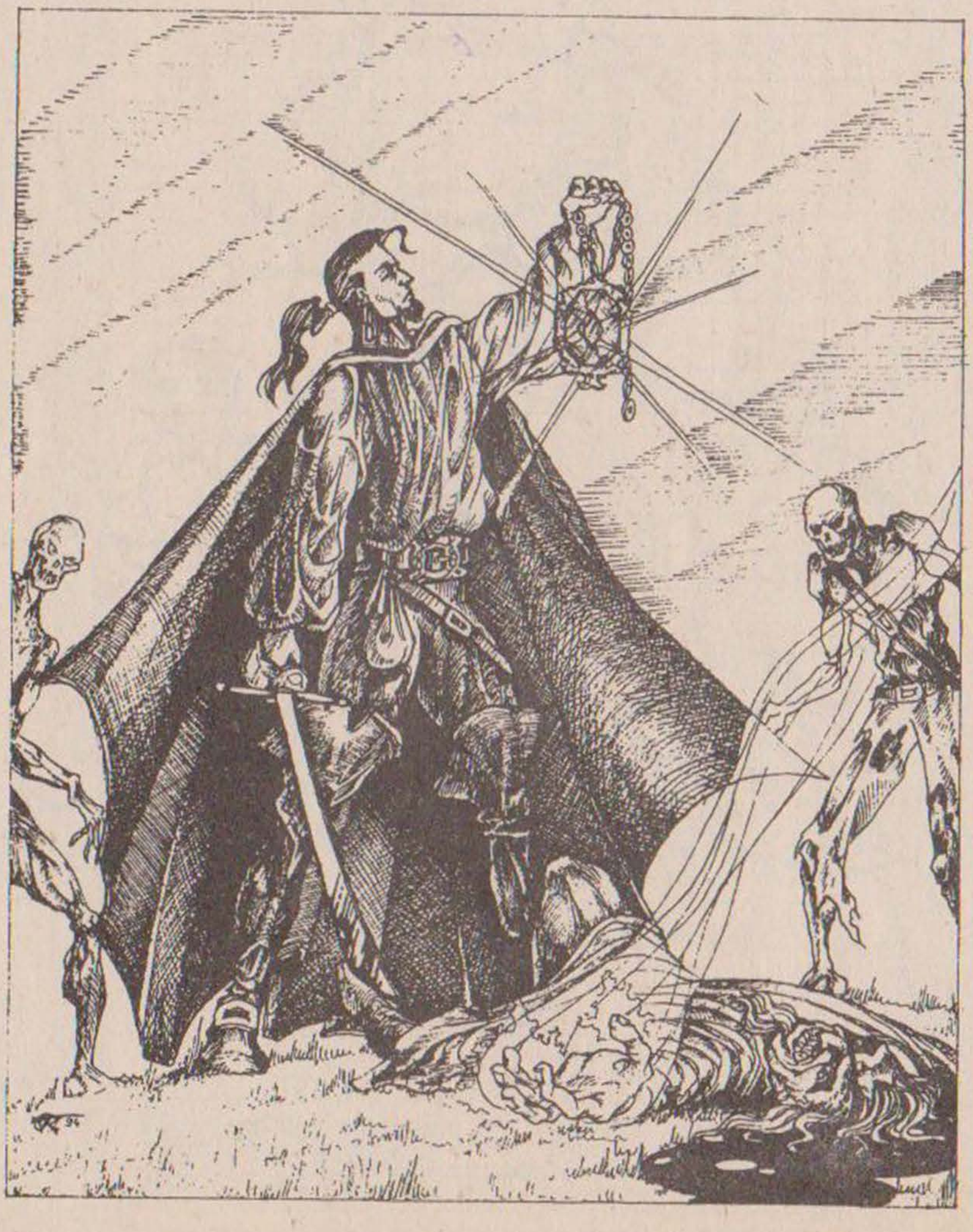
Dračí galerie

· Tomáš Kučerovský ·



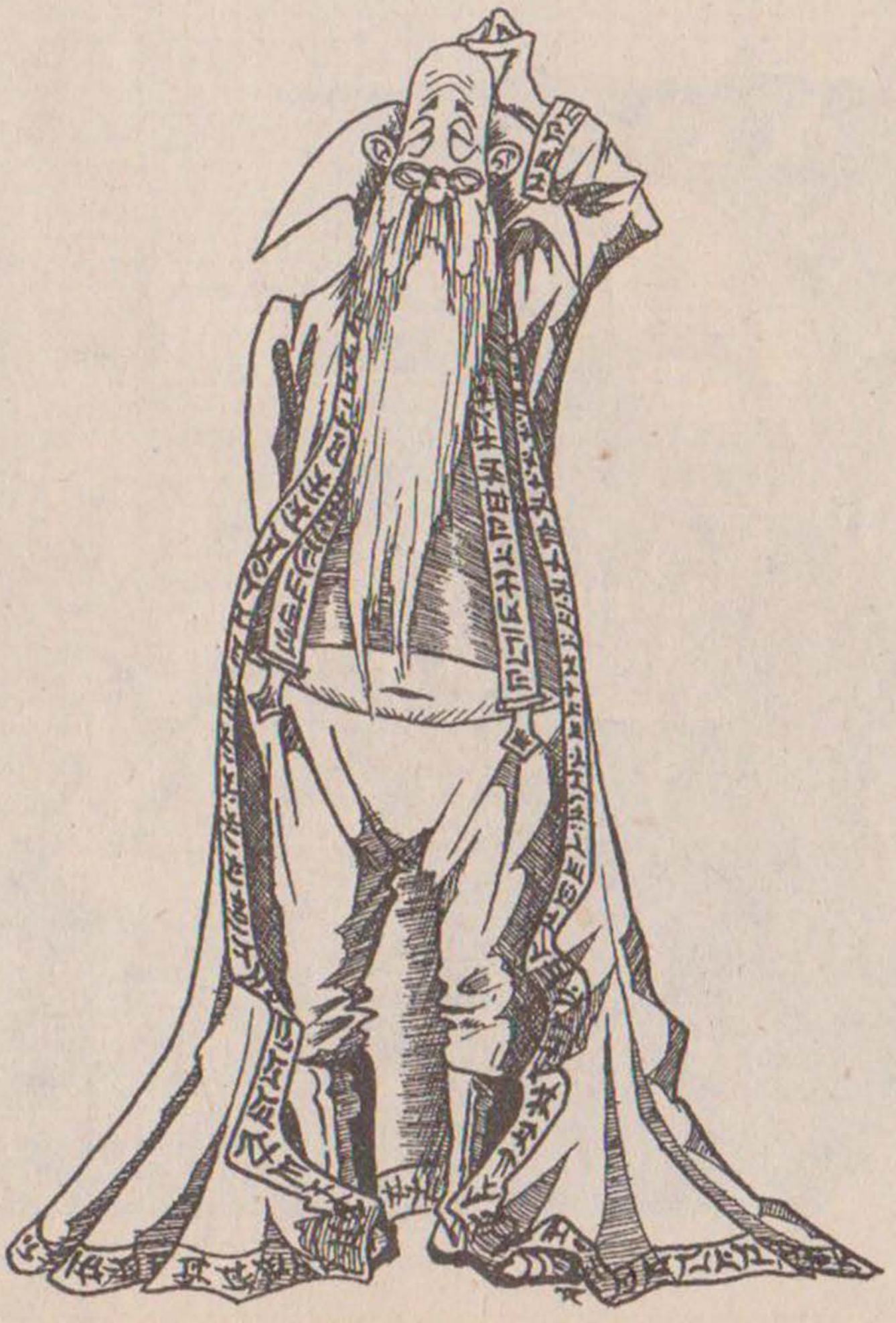
Dračí galerie

· Tomáš Kučerovský ·



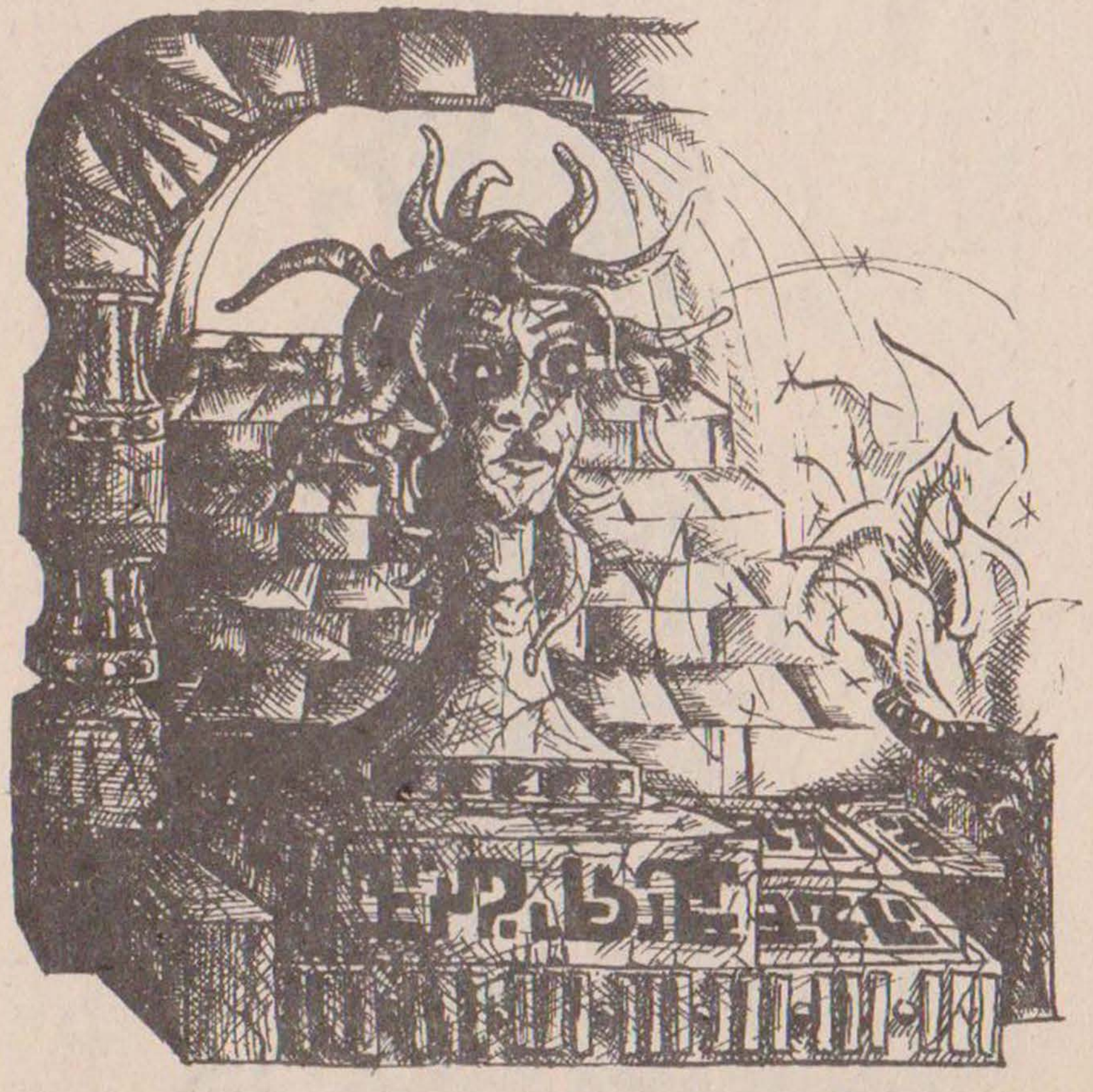
Dračí galerie

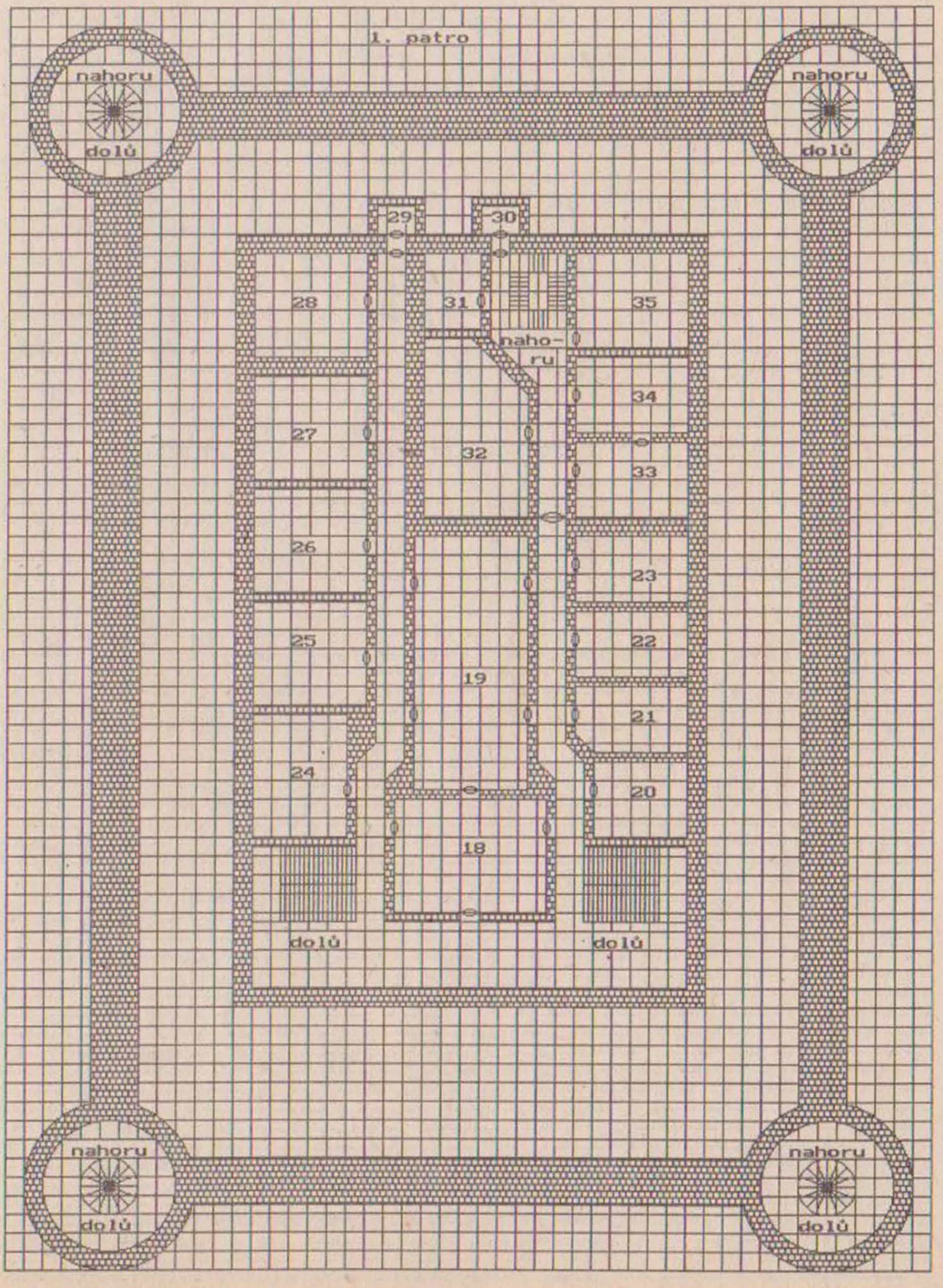
· Tomáš Kučerovský ·

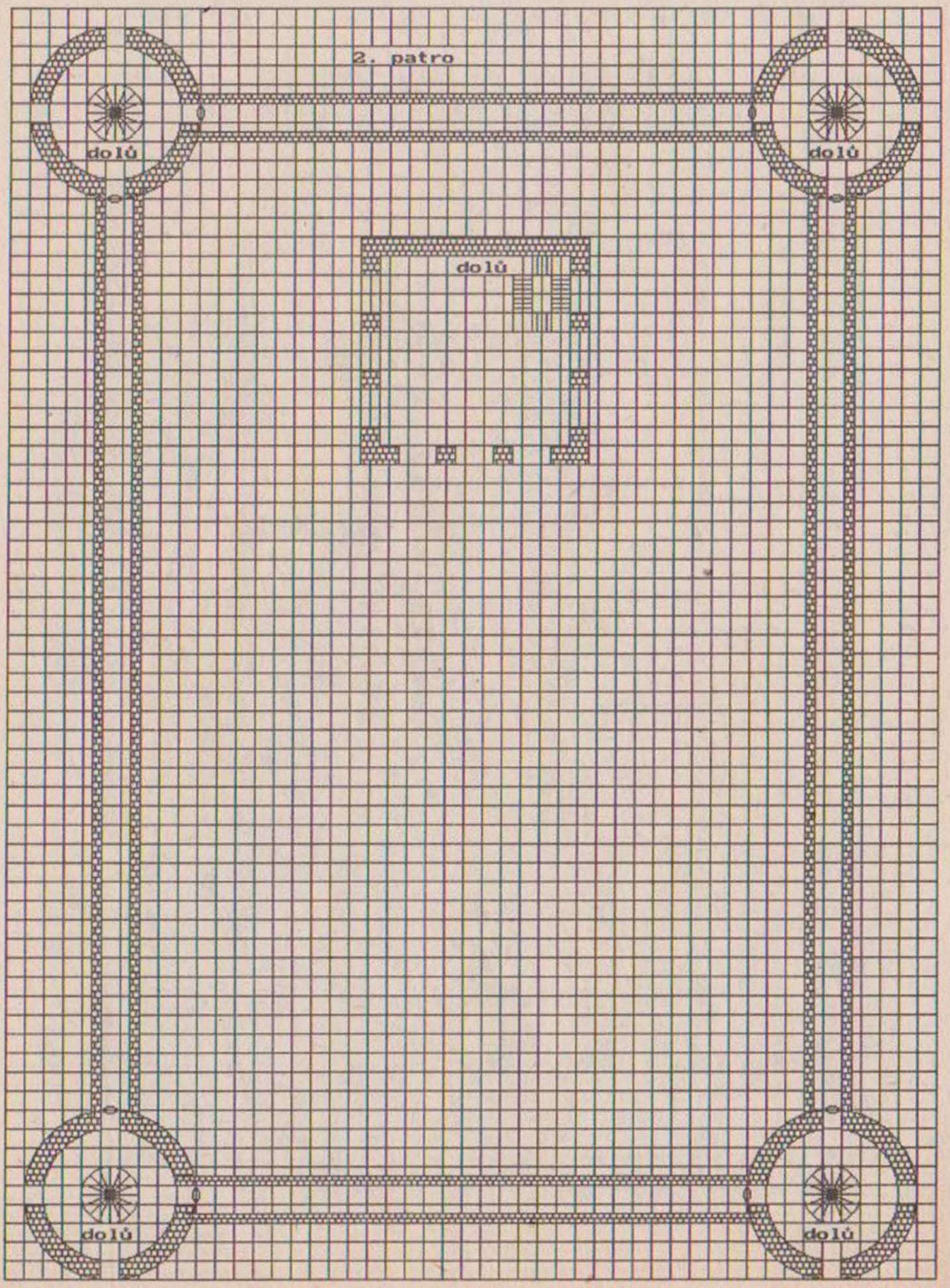


Dračí galerie

Vlasta Lohrová




1. patro
nahoru
dolů
nahoru
dolů
29
30
28
31
35
naho-
ru
34
27
32
33
26
23
25
22
19
21
24
20
18
dolů
dolů
nahoru
dolů
nahoru
dolů


2. patro
dolů
dolů
dolů
dolů
dolů

Pokud družina Dartena přesvědčí, aby s ní šel do podzemí, je vše v pořádku.

Pokud jednání družiny působí nepřesvědčivě hned od začátku, vyhodí ji rovnou. V tom případě družině nezbývá než se ještě před úplňkem vloupat do podzemí, najít Dorrin a přinést ho Dartenovi (a vymyslet si rozumné zdůvodnění pro vloupání, aby je Darten vyslechl až do konce a nepočastoval je nějakým kouzlem hned).

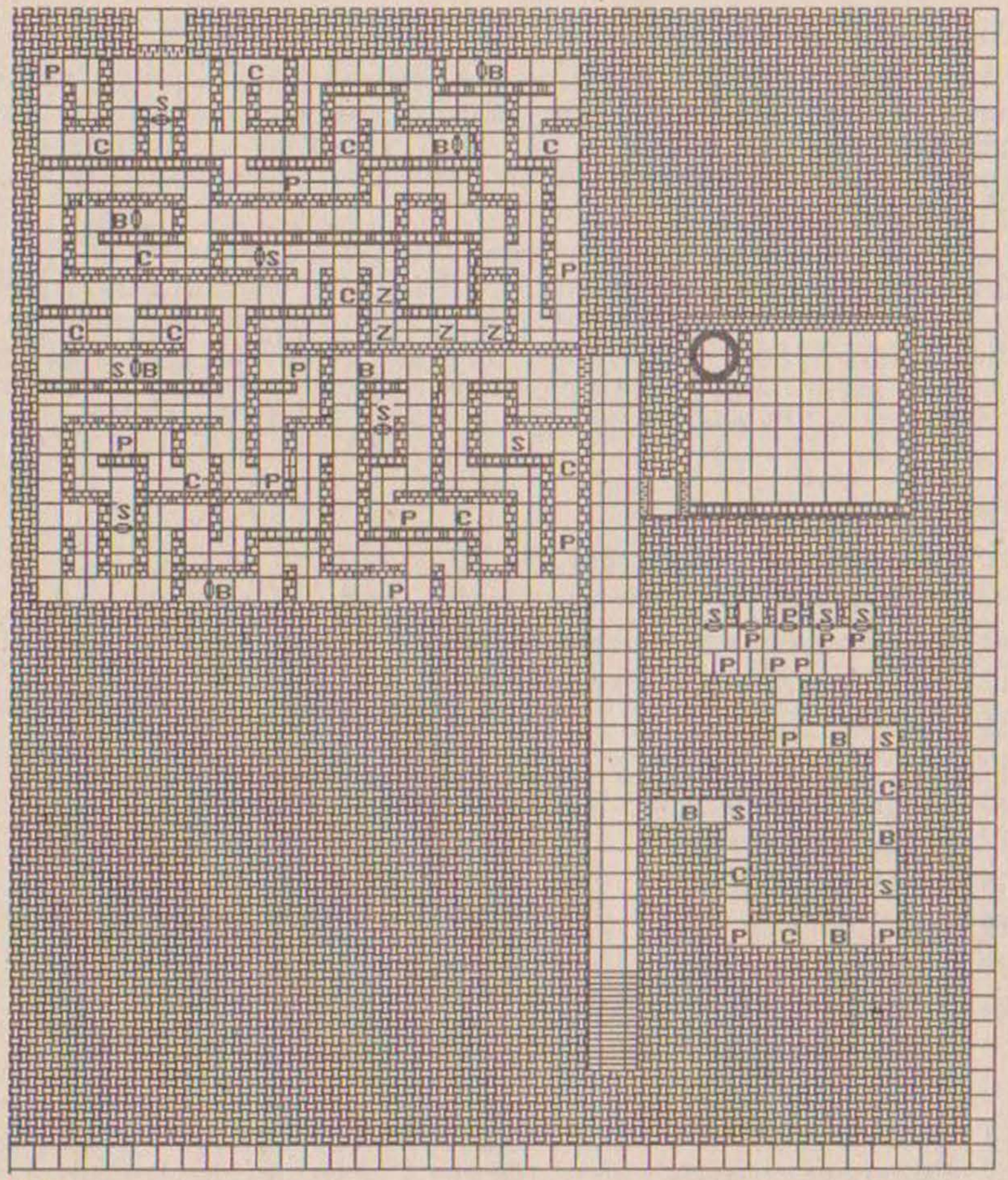
Jsou-li přesvědčiví jen částečně, Darten se rozhodne vyzkoušet, zda přinesený artefakt není přece jen ten správný. Sirhel ovšem tentokrát svůj útok záměrně přeruší, aby se zdálo, že artefakt působí. Darten tak nabyde dojmu, že mu družina lhala, a vyhodí ji. V tom případě je sice do dalšího úplňku času dost, jenže se pro změnu blíží soud a zřejmě i poprava prince Tamila, takže družina má cca den na to, aby našla Dorrin a přesvědčila Dartena, že měli pravdu.

Popis hradu:

1-7 - ubytování hradní posádky
8-11 - ubytování služebnictva
12 - umývárna pro služebnictvo a posádku
13 - záchody pro služebnictvo a posádku
14 - kuchyně
15 - studna
16 - spižírna (v podlaze je poklop vedoucí do další zásobárny)
17 - jídelna pro posádku
18 - knihovna pro hosty
19 - salón pro hosty
20-27 - pokoje pro hosty
28 - koupelna pro hosty
29 - záchod pro hosty
30 - Dartenův záchod
31 - Dartenova koupelna
32 - Dartenova pracovna
33 - Dartenova ložnice
34 - Dartenova jídelna
35 - Dartenův zvěřinec (papoušci, křečci,...)

Popis podzemí:

Do podzemí vede jeden poklop ze spižírny (služebnictvo však neví o tajných dveřích do chodby), druhý ze vstupní haly (úniková cesta). Z podzemní chodby vede tajná odbočka k místu uložení artefaktů (chodbička je plná pastí). Na konci velké chodby jsou dveře do labyrintu (také plného pastí) a za labyrintem cesta ven, která ústí v opuštěné polorozbořené kapli na sever od hradu.



Pasti:

B - bodce vyjíždějící ze stěn, Obr~8~1-6/3-18

C - dlaždice se propadne o 30 coulů a nohu dobrodruha sevřou železa kvality pasti na medvědy, Obr~7~uhnul/5-15

P - propadliště do hloubky 15 sáhů, Obr~7~uskočil/pád, omráčení a zranění za 8-18 životů

S - ze stropu se uvolní zavěšená deska a spadne na dotyčného (poté se vrátí zpět ke stropu), Obr~6~1-6/15-20

Z - propadlo a skluzavka do žumpy, Obr~6~uskočil/sklouzl se do žumpy a pomáhej mu pánbu

Každá past má 10% pravděpodobnost, že nespustí (stará, ztuhlá, neudržovaná).

Soupis nepřátel	Životy	ÚČ	OČ
Vlci	15	4	3
Vlkodlak	38	6/1	6
Městská stráž (MS)			
člověk, široký meč, šupinová zbroj	30	8/0	4
velitel	35	9/0	4
Garda (G)			
velitel - barbar, bastard, plátová zbroj	50	11/0	6
členové - člověk, široký meč, kroužková zbroj	40	9/0	5
Lupiči			
Střelci (S)			
hobit, lehká kuše, kožená zbroj	22	8/1	6
Bojovníci (B)			
člověk, šavle, kožená zbroj	30	7/2	4
Vrhači (V)			
člověk, 5ks dýka (hod), kr. meč, kož. zbroj	25	5/0, 5/-1	6
Pobudové (P)			
člověk, obušek, tesák, vycpávaná zbroj	20	5/0, 5/-1	4

Rozmístění

Požár - Pobuda rozbije o dveře lampu s olejem a prchá - 1xP

Opilci - 3x P bez tesáku + 1x V

Únos - 2x P (jdou do pokoje pro postavu)
2x B (hlídají a brání)

Udání - 14x MS

Garda - 6+1x G

Útok - 2x S z protějších střech, 2x V, 3x B

Rvačka - 10x P bez tesáků, pokud postavy nezmizí do 10 kol od začátku, přichází 20x MS

Celnice - 10x G ve zbroji na celnici, 10x G na ubikacích

Roztržka - 2x P, 2x MS (dobrodruzi jsou požádáni, aby se vyhostili)

Omyl - 7x MS

Razie - 40x MS. Kruh náboženských fanatiků včetně dobrodruhů je obklíčen 40 gardisty. Při probíjení se zaútočí na družinu dva MS, pak se v každém kole přidají další dva až do celkového počtu 8. Další se již nepřidají.

Lupiči - v úvozu na cestě 3xB, po stranách úvozu mezi stromy 4xS a 4xS. Pokusí-li se postavy prorazit, 3 náhodné postavy čelí útoku B a všichni jedné střele S. Jinak normální boj.

Piráti - 6x V, 3x S, 3x B, 5x P (P tvoří posádku lodi a zapojí se až v případě nutnosti). Pokud dobrodruzi disponují výrazně větší lodí, piráti pouze ostřelují.

Hospody v jednotlivých místech:

1 - U zlomené podkovy
2 - U rezavého palcátu
3 - U krolla a myšky, U kulatý báby
4 - U tří kvítků
7 - Pelíšek (hostinský je hobit), U sudu,
8 - Na kopečku
9 - U rozšláplé žáby, U opilého alchymisty, U stoky
10 - V divočině
12 - U dvou mečů
13 - U zlomeného zubu, U rozbitého džbánu
15 - U Máni
16 - Ve mlejně
17 - Pod hřbitovem
18 - U opilého alchymisty, U tří oběšenců, U vysušeného bobra
20 - U jednookého lodníka
22 - U zvonu a láhve, U stoky, U chcíplý krysy

Orientační ceny v hostincích: Nocleh - 1 zl (vč. ustájení koně)
Oběd - 1 zl

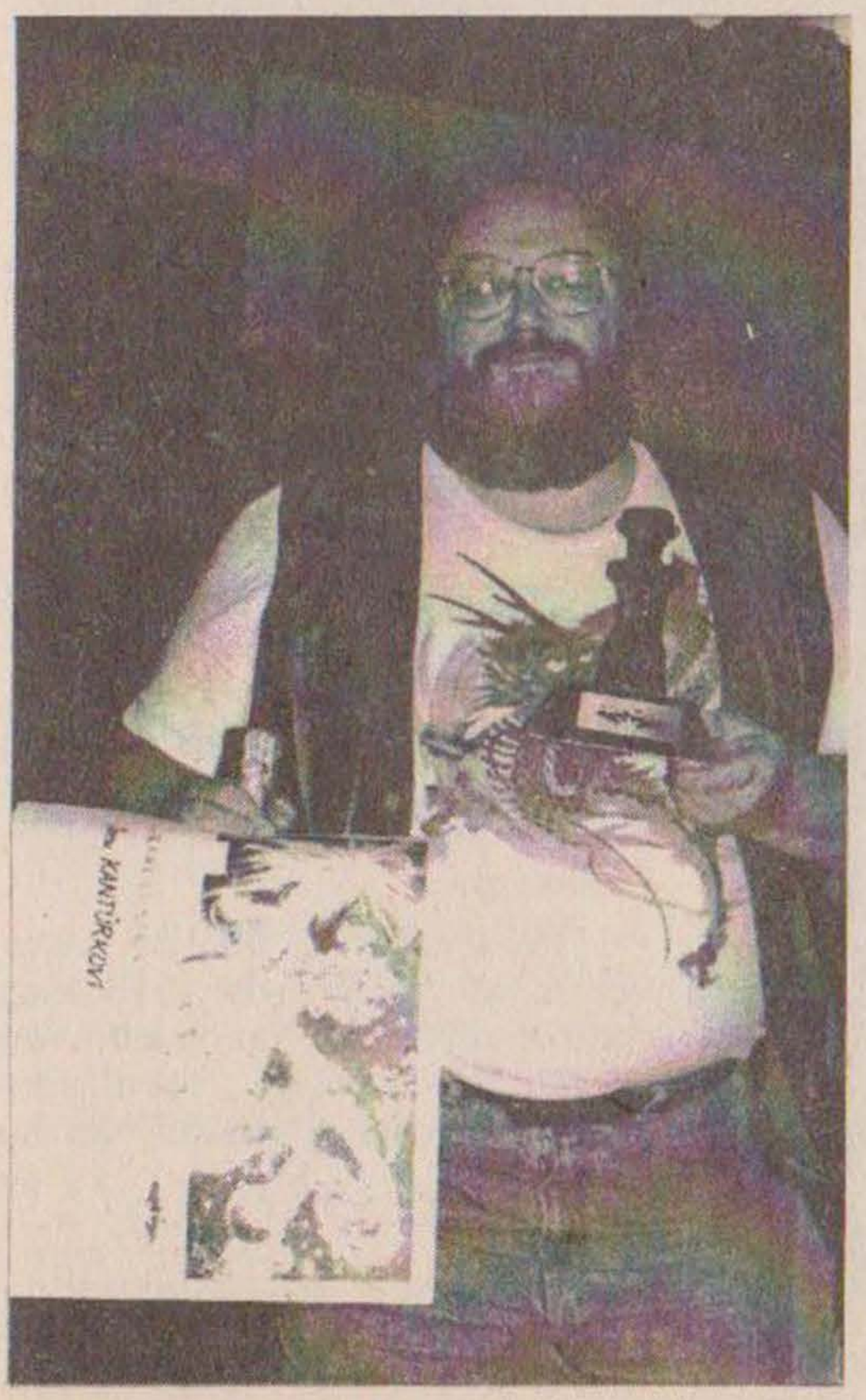
Cesta za Dartenem - jeskyně DrD
Autoři: Martin Kučera, Martin Klíma,
Jiří Mlnařík a kolektiv PJ
Editor: Martin Kučera
Grafická úprava: Martin Kučera

© 1995 by kolektiv autorů
© 1995 by Dech draka

Jaký byl Parcon?

Martin Kučera

Po zkušenostech z loňska se ústecký SFK Nazca rozhodl letos uspořádat Parcon a Bohemiacon jako jednu velkou akci. A šlo o událost opravdu velkolepou, co se týče počtu zúčastněných (podle záznamů organizátorů cca 1000), zahraničních hostů - Terry Pratchett, Robert Holdstock a Andrzej Sapkowski, či množství knižních novinek vydaných při této příležitosti. Na takové akci jsme pochopitelně nemohli chybět. Navíc je tato reportáž významným okamžikem v historii Dechu draka - poprvé ji totiž doprovázejí fotografie.



Jan Kantůrek s Mlokem za zásluhy

Na místo konání jsme dorazili asi půl hodiny před plánovaným začátkem prezence, abychom si vychutnali důvěrně známý pohled na hordu lidí čekajících na odbavení - tentokrát jsme však naštěstí v roli organizátorů nebyli my. Opět jsme se ale přesvědčili, že výpočetní technika sice vypadá efektně, ale práci jen zpomaluje - několik lidí s tužkou a papírem zvládne vše mnohem rychleji.

Program byl poměrně pestrý, takže na své si přišli ctitelé SF i fantasy, hráči, šediváci i počítačoví maniaci. Občas by se sice člověk potřeboval rozdvojit (neli roztrojit, poněvadž my jsme kromě toho taky prodávali, navazovali kontakty s autory a předváděli Dungeon Editor) - například beseda s vydavateli časopisů byla naplánována paralelně s autogramiádou Terryho Pratchetta a besedou s Robertem Holdstockem. Ale ty nejzajímavější a nejdůležitější pořady jsme většinou stihli.

Hvězdou Parconu byl bezpochyby Terry Pratchett. Při besedě

s ním byla aula nabitá k prasknutí a každou chvíli se otřásala salvami smíchu. Terry vyprávěl o všem možném, od Zeměplochy přes počítačové hry (*"DOOM je opravdu skvělá hra. Jen si to představte. Tolik staletí se lidé snažili bojovat s ďáblem. Zkoušeli se modlit. Zkoušeli konat dobré skutky. Ale nikoho nenapadlo vyzkoušet pořádnou brokovnici."*) až po zážitky z běžného života (*"Když Bůh stvořil vlaky, tak Ďábel vymyslel jídelní vozy Britských železnic."*) Nejvíce dotazů bylo pochopitelně na Zeměplochu - dozvěděli jsme se, že původně vznikla jako svět pro RPG, ve které Terry Pratchett dělal GameMastera. A tak přišlo na svět také Zavazadlo:

"Když mí hráči měli nahrabáno spoustu pokladů, přemýšlel jsem, jak je o ně zase připravit. Tak jsem jim stvořil truhlu se spoustou nožiček, která chodila s nimi, nosila jejich poklady a poslouchala jejich příkazy, jako třeba *Zavazadlo, jdi dopředu, Zavazadlo, zahni doprava* nebo *Zavazadlo, stůj*. Pak jsem na ně poslal nějaké nestvůry, se kterými museli bojovat. A v zápalu boje si pochopitelně nikdo nevzpomněl, že má Zavazadlu přikázat, aby se zastavilo. Takže Zavazadlo, poslušno posledního příkazu *Jdi dopředu*, se od nich pomalu vzdalovalo a mně už stačilo jen do chodby, kterou šlo, narafičit velice hlubokou propast. Po nějaké době se z ní Zavazadlo sice vyškrábalo, ale všechny poklady, které neslo, mezitím záhadně zmizely."

Robert Holdstock přebírá cenu IKAROS

Mimochodem, nejstrašnější nestvůrou, kterou kdy Terry vymyslel, je "malá hodná holčička". Všichni (dobrodruzi i nestvůry) ji mají hrozně rádi, chtějí si s ní hrát a ona si s nimi může dělat, cokoli chce.

Proslýchá se též, že Terry Pratchett byl při své předchozí návštěvě v Praze tak fascinován golemem, že si jej vybral jako ústřední postavu své další knihy o Zeměploše. Myslím, že se opravdu máme na co těšit.

I pořady s ostatními zahraničními hosty se vydařily. Besedu s Robertem Holdstockem jsme sice nestihli, ale prý byla

Andrzej Sapkowski je velice oblíben

skvělá. Aspoň jsme mu zatleskali, když od Ivana Adamoviče převzal cenu IKAROS za nejlepší zahraniční román. Andrzej Sapkowski byl v Ústí již podruhé, takže mnohé z otázek se opakovaly. Přibyly samozřejmě dotazy na Krev elfů a její pokračování - další díl by měl v nejbližší době vyjít v Polsku a za nějakou dobu (má-li být překlad kvalitní, nelze jej uspěchat) samozřejmě i u nás. Sapkowski se nám navíc zanedlouho představí také jako autor RPG Yrrhedesovo oko. V Polsku přispívá do časopisu Magia i miecz a pokud všechno dobře dopadne, některé z jeho článků si budete moci příští rok přečíst na stránkách Dechu draka.

Pakliže jste letos nemohli do Ústí přijet, nezoufejte. Napřesrok chtějí organizátoři pozvat Wolfganga Jeschkeho, Kira Bulyčova, Briana Lumleyho a samozřejmě Andrzeje Sapkowského, nakladatelství Perseus uvažuje o Robertu Asprinovi. Kdyby ostatní vydavatelé nezůstali pozadu, mohli bychom se dočkat i nějakého překvapení.

Pořadatelé Parconu-Bohemiaconu samozřejmě zařadili do programu i tradiční (již podruhé vyhlášené) soutěže. Té o fana roku jsem se tentokrát účastnil pouze jako odborný poradce. Zvítězil Martin Češpivo těsně před Honzou Pavlíkem, jemuž titul již podruhé unikl o vlas. Snad bude mít napřesrok konečně štěstí.

Tvůrce vítězného Megacloumáku diskutuje s porotou

Náš ostravský SF klub však ani letos nezůstal bez trofeje. Tentokrát ji získal Standa Otava, jehož příspěvek do soutěže O Pangalaktický megacloumák ohodnotila odborná porota jako nejlepší.

V rámci Bohemiaconu proběhl též turnaj v Dračím doupěti, o jehož pravidlech jsme vás informovali v Dechu draka 1/95. Bohužel v době uzávěrky tohoto čísla jsme dosud neměli od pořadatelů informace o jeho průběhu a výsledcích (nikdo z našich známých se jej nezúčastnil a pokud ano, nezmínil se nám o tom). Přineseme je tedy v příštím čísle, kde také pravděpodobně otiskneme finálové, pořadateli připravené dobrodružství.

Bohužel Parcon měl i stinné stránky, a to kvalitu ubytování (oproti loňsku znatelně horší) a stravování (která rozhodně neodpovídala cenovým relacím). Na druhé straně jsme se sami přesvědčili (když jsme připravovali Gamecon), že jednání s kolejemi a menzami nebývá zrovna nejjednodušší a většinou je člověk nucen přistoupit na jejich podmínky (zvlášť neexistuje-li alternativní řešení), takže tyto problémy nelze klást za vinu pořadatelům. Koneckonců jistě se budou příští rok snažit, aby důvodů ke stížnostem bylo co nejméně.

*

Světy her na hrdiny

Vladimír Chvátil

Ahoj Dobrodruhové a Stvořitelé světů. Původním záměrem bylo, abych psal sérii článků o pravidlech her na hrdiny. Název, který této sérii dala redakce, se mi zdál sice pěkný, ale trochu zavádějící. A vidíte - už zavedl i mne. Celé minulé pokračování bylo věnováno tvorbě světa pro hry na hrdiny a nejinak tomu bude i dnes. Což ovšem také znamená, že jsem již dávno opustil témata, kde jsem mohl své názory považovat za aspoň do jisté míry objektivní a dostal se do oblastí, na které může mít každý člověk zcela jiný názor. Takže tento článek, stejně jako ten minulý a i některé dřívější, berte spíše jako úvahy než jako fakta.

Pro začátek nám poslouží, jako už tolikrát, Dračí doupě. Jistě se již každý z vás někdy s někým bavil na téma, co se mu na DrD líbí a co ne. A jistě jste již v takovém rozhovoru slyšeli nebo dokonce sami říkali věci jako: "myslím, že kuše by měla být silnější", "nelíbí se mi, jak moc rostou válečníkům životy", "proč tu není popsán palcát (katana, tomahawk ...)", "obouruční meč by měl být silnější (slabší, dražší, levnější ...)", "elfové (trpaslíci, lidé, skřeti, draci ...) mají být přece mnohem silnější (slabší, obratnější, nešikovnější, chytřejší, škaredější ...)", "úplně nereálné je ...", "nechápu, proč by ..." atd. A ti podnikavější neváhají, vezmou veliký sešit nebo stoh papírů (nebo si vytvoří v počítači nový adresář) a pustí se do úprav. A už lítají hodnoty zbraní i vlastností, přibývá ras, objevují se kordy, rapíry, orientální zbraně, víceranné kuše, nová kouzla, nová povolání, papíry nebo disk se utěšeně plní a člověk zažívá ten vzrušující pocit z tvůrčí práce a říká si - vždyť na tom přece nic není, co na tom ten Altar tak dlouho dělal, když nedokázal vymyslet ani opakovací kuši se samonaváděcími výbušnými šípy, s laserovým zaměřovačem, integrovaným kouzelným bajonetem a přídavným vrhačem ohnivých hlín? A ve svém radostném vzrušení si nevšimne, že jak tak radostně poskakoval, úplně přitom rozdupal původní svět Dračího doupěte a vytvořil místo, do kterého by se rozumný tvor radši ani nenarodil. Vida - už je tu první můj subjektivní názor, někomu by sè takový svět jistě líbil, spousta lidí zastává totiž názor "čím více, tím lépe." Viděl jsem pár takových výtvorů, z nichž některé na mě působily dost odpuzujícím dojmem. Například něco, co se považovalo za novou hru, ale přitom to bylo lehce předělané Dračí doupě a lišilo se od něj především tím, že tam bylo snad několik desítek ras a výzva pro čtenáře, ať klidně posílají své další rasy, že je autoři zařadí. Svět, ve kterém se pak mohou odehrávat dobrodružství takové hry, musí vypadat jako současná invaze několika mimozemských civilizací zkombinovaná se všemi díly Star Treku, Hvězdných válek, Maxipsa Fíka a Monty Pythonova Létajícího Cirkusu.

Ale dost již nekonstruktivní kritiky. Chtěl jsem mluvit o něčem jiném: pravidla hry určují svět. A kdo chce hrát nějakou hru a používat její pravidla, měl by se smířit s tím, jaký je svět určený těmito pravidly. Jestiže se někomu zdá, že například střelné zbraně jsou podle těchto pravidel příliš slabé, pak má dvě možnosti, jak takovou věc chápat. Buď to prohlásí za chybu a řekne, že pravidla jsou díky tomu nereálná a že ve skutečnosti jsou přece kuše mnohem silnější, anebo to vezme jako fakt - ve světě této hry zkrátka střelné zbraně nemají takovou účinnost jako v našem světě. Správnější je samozřejmě druhý způsob - autoři světa jsou přece jeho stvořiteli a mají právo vytvořit jej jak se jim zlíbí. Faktem je, že pokud v takovém světě budou padat jablka ze stromů nahoru, bude pro hráče dost problém vžít se do myšlení postav (ale o tom jsme mluvili už minule). Ale představit si, že hrdina zasažený šípem z kuše není okamžitě mrtvý, ale jen zraněný, to by měl dokázat každý. Někdo by mohl říci: "A co reálnost? Ve skutečnosti je to přece jinak ..." Ale takový člověk zapomíná, že se pohybujeme ve světech fantazie - a co je v takových světech reálné? Někomu přijde nereálné, že jablko nepadá k zemi a se vším ostatním je ochoten se smířit. Jinému připadne nereálné i to, že kuše nezabije člověka jednou ranou. Někomu dalšímu by se pak mohlo zdát nereálné, že funguje magie. Jiný by si mohl třeba stěžovat, že svět má být kulatý a ne placatý. A ještě jiný by mohl přijít s tím, že takový ostrov, na jakém se hra odehrává, nikde na naší Zemi není. A i kdyby jste hru posadili přímo do prostředí třeba středověké Francie s přesnými historickými reáliemi, nějaký rýpal by si mohl postěžovat, že toho a toho dne ve skutečnosti nepršelo, i když bylo pod mrakem.

Tím chci říci, že fantasy svět je sice do jisté míry kopií světa našeho, ale záleží jen na jeho autorovi, ve kterém okamžiku podoba s naším světem končí a světy se začínají lišit. Nikdo nemůže stvořit svět, který by se líbil všem. Chceš-li stvořit svět, pak ti doporučuji - udělej ho tak, aby se líbil tobě. Potom se bude líbit lidem s podobným smýšlením jako ty, a to jsou přesně lidé, se kterými se ti bude nejlépe hrát. A ještě jedna rada - pokud bys chtěl stvořit svět, který by měl být komerčně úspěšný, rozhodně se neřiď předchozí radou, byl bys zklamaný, jak špatný mají masy vkus.

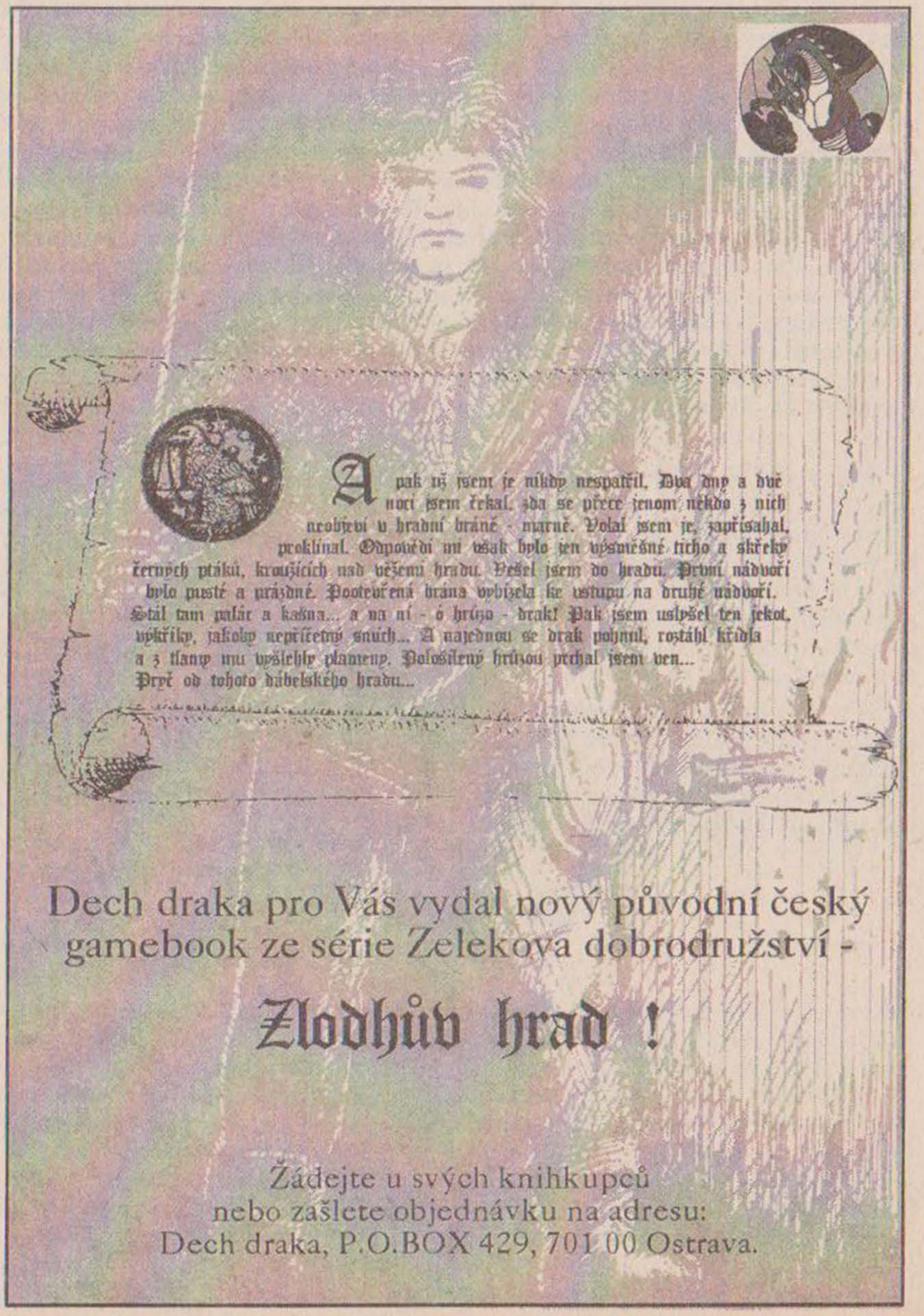
Je jistě více způsobů, jak s tvorbou světa začít. Pokusím se nějaký z nich nastínit.

Jednou z nejdůležitějších věcí při tvorbě světa je mít představu, jak nakonec bude tento svět fungovat. Je sice také možné stvořit základní principy světa (jak jsme o nich mluvili v minulém pokračování), nad ně pak stavět pravidla a nakonec zkoušet, jak takový svět bude fungovat, ale pak by se už tvůrce musel smířit s tím, že svět je takový, jaký z jeho pravidel vyplynul. Většinou se pak totiž člověk snaží výsledný svět upravit, aby více odpovídal jeho představě a poláme a pokřiví kvůli tomu jeho základní principy. Proto myslím, že je důležitější mít poměrně jasnou představu o tom, co chci stvořit, než se do tvorby pustím. Pak se mohu snažit principy přímo tvořit tak, aby výsledek pokud možno co nejvíc odpovídal představám.

Problémem však zůstává, jakým způsobem si představy ujasnit. Svět je tak rozsáhlá a složitá věc, že o něm můžete přemýšlet dlouhé týdny a stále nemáte konkrétní představu, jak vlastně vypadá. Tento problém jsem já při tvorbě světa řešil trochu zvláštním způsobem, který však mohu jen doporučit - ještě než jsem se pustil do vlastní tvorby principů a pravidel, napsal jsem několik textů - nejrůznější příběhy, historické události i obrazy obyčejného života, rozhovory, pověsti či legendy týkající se tohoto světa. Nepsal jsem to vůbec jako pravidla - zkrátka jen jako nějaké krátké povídky. Do takových textů pak mnohem lépe člověk může vtělit své představy než do čísel a pravidel. Samozřejmě tyto texty zdaleka pravidla nenahrazují, pomáhají jen při jejich tvorbě. Ale pokud jsou dobře napsány, mohou pak posloužit i jako motivační texty pro hráče. Hráči by totiž měli také mít nějakou základní představu o světě, ve kterém jejich postavy žijí. A je jistě výhodou, pokud tuto představu čerpají právě z těch textů, kterými se pokoušel GM vyjádřit svoji představu. O těchto věcech se budeme bavit v příštím, asi již posledním pokračování. Na závěr snad již jen malý příklad:

Řekněme, že součástí textů bude popis setkání dvou nepřátel. Jeden z nich se blíží k druhému s mečem, ten jej však spatří a pozvedne proti němu luk se založeným šípem. Pokud v tomto okamžiku ten s mečem rychle skočí za nějaký balvan nebo se dá na útěk nebo odhodí zbraň a vzdá se, je zřejmé, že v tomto světě budou střelné zbraně poměrně mocné. Pokud však nezaváhá, rozběhne se a přestože se mu do těla zaryje šíp, rozpoltí mečem lebku soupeře, který již odhodil luk a zkoušel se dát na útěk, je vidět, že představa GM o síle střelných zbraní je jiná.

A ještě jedna výhoda - pokud hráč nesouhlasí s nějakými pravidly, protože se mu zdají nereálná, může to označovat za chybu tvůrce pravidel - že prostě nedokáže udělat pravidla tak, aby odpovídala aspoň zhruba skutečnosti. Pokud však podle textů pozná, že pravidla odpovídají představě tvůrce světa, může mu jen vyčítat, že má jiné představy o světě.



A pak už jsem je nikdy nespatřil. Dva dny a dvě noci jsem čekal, zda se přece jenom někdo z nich neobjeví u hradní brány - marně. Volal jsem je, zapřísahal, proklínal. Odpovědi mi však bylo jen výsměšné ticho a skřeky černých ptáků, kroužících nad věžemi hradu. Vešel jsem do hradu. První nádvoří bylo pusté a prázdné. Pootevřená brána vybízela ke vstupu na druhé nádvoří. Stál tam palác a kašna... a na ní - ó hrůzo - drak! Pak jsem uslyšel ten jekot, výkřiky, jakoby nepřátelský snůch... A najednou se drak pohnul, roztáhl křídla a z tlamy mu vyšlehly plameny. Posílený hrůzou prchal jsem ven... Pryč od tohoto ďábelského hradu...

Dech draka pro Vás vydal nový původní český gamebook ze série Zelekova dobrodružství -

Zlodhův hrad !

Žádejte u svých knihkupců
nebo zašlete objednávku na adresu:
Dech draka, P.O.BOX 429, 701 00 Ostrava.

Hloubení

Hloubení je v pořadí třetím Holdstockovým románem na českém trhu. Po strhujícím Lese mytág a mystické Lavondyss se zdálo, že čtenáře už nic nepřekvapí. Příběh se zdál být uzavřen a tajemství odhalena, následovat mohla pouze variace a rozmělňování původních nápadů. Nebylo by to poprvé, kdy by byl vynikající román zneužit coby odrazový můstek pro zástup slabších a slabších následovníků.

Richard Bradley ztratil syna. Jeho duševně nemocný syn Alex zmizel ze sanatoria a v okolí Ryhopského lesa byla nalezena zohavená mrtvola chlapce v odpovídajícím věku. Na výzvu vědců ze Stanice u Duté skály se Richard vydává do Ryhopského lesa, jehož výzkumem se stanice zabývá. Tady byl Alex zabit a zmizela zde Alexova přítelkyně Tallis. Tam na rok zmizel Tallisin otec, jehož smrt stála na počátku Alexovy duševní nemoci. Tajemný les skrývá svá tajemství. Je možné, aby ukrýval i chlapce? A koho nebo *co* vlastně Richard před lety pochoval?

Stanice u Duté skály je oáza moderní doby uprostřed pravěkého lesa, obydlená výzkumníky ze všech končin světa. Poloindiánka Helena a Francouz Arnauld se stávají Richardovými nejbližšími společníky při pátrání po synovi. Ryhopský les má tisíce let zkušeností v obraně proti nežádoucím vetřelcům. Jsou zde mytága, zhmotnělé mýty a zapomenuté strachy, které Les úspěšně oživuje. Každý v Lese najde to, co nevědomky hledá: strach nebo sen, sebelépe ukrytý v hlubinách podvědomí na samém dně paměti generací předků.

Velikou neznámou jsou hloubení, jakési zkratky, stezky, kterými lze proniknout do hlubších vrstev lesa. Nelze poznat, kam hloubení vedou. Jediná možnost, jak je prozkoumat, je projít jimi. Na druhé straně hloubení se ovšem může nacházet cokoliv. Zdá se také, že uvnitř hloubení běží jiný čas: není jisté, *kam* hloubení ústí a ani *kdy* ústí.

Šamanské praktiky Tallis popsané v románu Lavondyss jsou zcela protikladné exaktnímu přístupu členů stanice. V Ryhopském lese však technika selhává a nejsilnější zbraní se stává intuice. Mnohonárodní složení stanice u Duté skály se vtiskává i do Lesa. Každý z výzkumníků si s sebou přináší své vlastní mýty a modifikuje Les k obrazu svého podvědomí.

Oproti předchozím dílům zde v mnohem větší míře vystupují mytága z neanglických kultur (Iásón, Kojot) a poprvé se objevují mytága s křesťanskými prvky.

Celkové vyznění Hloubení stojí někde uprostřed mezi Lesem mytág a Lavondyss. Proti bezvýchodné osudovosti a předurčení Lavondyss staví Richardovu naději. Síla Alexovy imaginace je mocnější než síla Lesa, na rozdíl od Tallis se Alex brání lesu úspěšně. Oproti Lesu mytág je Hloubení jaksi závažnější. Snad proto, že teď už známe velikost latky nasazené v Lavondyss: v prvním románu nebyla příležitost uvědomit si nesmírnou moc Lesa, proti které hrdinové stojí.

Strhující atmosféra, to je hlavní pocit ze čtení Holdstockových knih. Mistrovské popisy působí na všechny smysly čtenáře. Ze stránek knihy cítíme tlející vlhko, slyšíme šustění listů a vnímáme cizí pohled v zádech. Strhující děj popisovaný z pohledu hrdiny je maximálně věrohodný. Hloubení je kniha, která se nečte, ale prožívá. Silným dějotvorným prvkem je postava hlavního hrdiny. Richard vystupuje jako zachránce a pozorovatel, sám mimo ohnisko působení Lesa, a je tak mnohem bližší čtenáři než Tallis v předchozím

románu. Jeho váhání mezi strachem a touhou po synovi, pochybnosti a první selhání z něj dělají postavu, na které se nezapomíná. Popis jeho barbarské lásky s Helenou je nejlepší pasáží celého románu.

Českému čtenáři tentokrát trochu zkomplikuje život neznalost anglické mytologie. Ústředním mýtem je tentokrát artušovský příběh o siru Gawainovi a Zeleném rytíři.

Holdstock dokáže mistrovsky vytvářet hádanky a vějičky na čtenáře. Co obsahuje nenalezený soukromý deník George Huxleye? Je Alexova přítelkyně Cesmínka totožná s Tallis? A otázka klíčová: jak to celé vlastně skončilo? Jak dopadlo Helenino střetnutí s Kojotem? Podaří se Richardovi a Alexovi opustit Les? Jak může skončit vztah bodrého Arnaulda k babylónskému mytágu Sarin?

Nakladatelství Polaris patří dík za péči, jakou Holdstockovu dílu věnuje. Překlad Petra Kotrleho je opět zcela bezchybný a obálka a ilustrace Zdeňky Bouškové k Ryhopskému lesu už neodmyslitelně patří. Škoda, že Hloubení je prozatím posledním Holdstockovým románem s tématikou lesa mytág: můžeme se těšit už jen na sbírku Les kostí, kterou Polaris chystá.

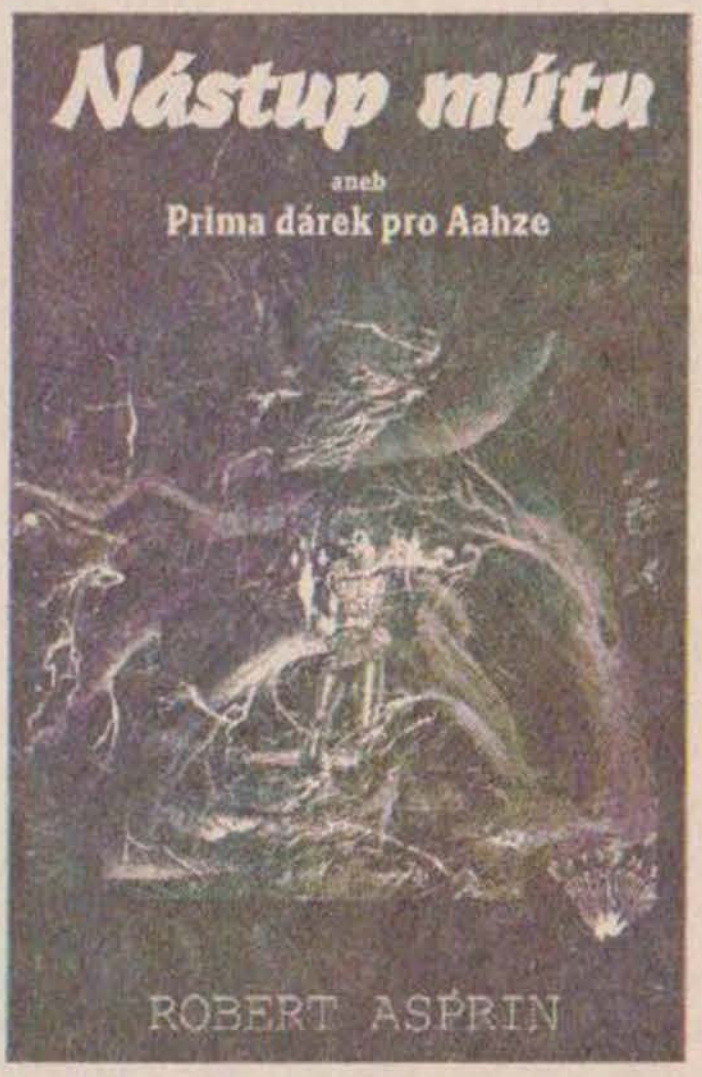
V lese mytág selhávají obvyklá pravidla a skutečnost předčí nejsmělejší sny. Robert Holdstock znovu triumfoval: Hloubení je zcela důstojným pokračovatelem prvních dvou románů. Pro čtenáře neznalé předchozích částí není vhodný, neboť na ně poměrně těsně navazuje. Pokud jste si však Les mytág a Lavondyss oblíbili, ani zde nebudete litovat.

Robert Holdstock: Hloubení. Překlad Petr Kotrle. Obálka a ilustrace Zdeňka Bouška. Frenštát p.R., Polaris 1995. 366 s. 93 Kč.

Marc

Nášup srandy

Představte si, i démoni mívají narozeniny. Tahle událost nastala i v životě našeho známého démona Aahze, rodiléh o Perverse (pardon, Pervekta), a učitele mírně natvrdlého, ale o to sympatičtějšího čarodějnického učně Skeeveho.



Aahz ovšem není jen tak někdo a vymyslet pro něj dárek k narozeninám není snadné. Naštěstí hned ze začátku do děje vstupuje naše další stará známá - Tananda. A zase řádí, jak je jejím zvykem. Skeevemu zvedá krevní tlak až k hranicím únosné míry, Aahzovi (jak jinak) svou provokativní náklonností ke Skeevemu způsobuje akutní záchvaty žárlivosti. A nejen to. Všimli jste si, že Tananda sice Skeeveho z různých těžkých problémů vysekává, ale s o to větší bravurou jej zase do nich dostává? A nejinak tomu je i ve třetím dílu cyklu Mýtů spisovatele Roberta Asprina.

Aahz (jak už jsem předestřel) není žádné ořezávátko a na Tulpu je obrovský problém najít něco, čím byste se mu zavděčili. Proto se opět cestuje dimenzemi a Tananda se Skeevem si při tom užijí spoustu trápení a my zase spoustu legrace. Představte si třeba co to je celý den být přestrojený za obřího hlemýždě a spěchat k cíli rychlostí deseti metrů za hodinu! Ale všechno zlé je k něčemu dobré a nakonec se dimenzionálním cestovatelům povede kýžený dárek najít. Dokonce v dimenzi humanoidů. Ale protože hlavními hrdiny jsou Skeeve a Tananda, nastává velký problém.

Dimenze se jmenuje Mačo a její obyvatelé jsou navýsost rozumní lidé, i když trošku podivní. Celých pět set let v jejich dimenzi nebyla válka, i když mezi dvěma největšími městy panuje velká řevninost o to, které z nich bude hlavním městem celé dimenze. Řešení je jednoduché. Jednou za rok vybraná mužstva z obou měst sehrají mač o trofej, která je vítězným městem nesena do svatyně speciálně k tomu postavené, a na jeden rok se toto město stane hlavním. A právě ona trofej se těm dvěma zdála jako jediný možný dárek pro Aahze.

Jenže - trofej vám nikdo neprodá a tak nezbývá nic jiného, než ji zkusit ukrást. Skeeve to zkusil v noci, ale bohužel - někdo ho předešel. Obranné systémy fungovaly a tak se vzápětí objevila Mačovská policie. Tanandu chytili, ale Skeeve se stačil pomocí D - hopláku přemístit zpátky na Tulp, kde urychleně vyhledal Aahze. A pak.. ale to už si přečtěte.

Co říci závěrem? Opět velice kvalitní překlad (i když od jiného překladatele), konečně poměrně slušná obálka, velice přijatelná cena a opět spousta dobré zábavy. Zbývá jenom doufat, že čtvrtý díl, jak slibuje vydavatel, vyjde ještě letos.

Robert Asprin - Nástup mýtu aneb Prima dárek pro Aahze. Překlad Dr. Jiří Emmer ve spolupráci s Dr. Pavlem Vohlídkou, Plzeň, Perseus 1995. 200 s. 59 Kč.

Robert Pilch

Paladin

Nakladatelství Návrat nás potěšilo další knihou C.J.Cherryh. Paladin není sci-fi a s fantasy souvisí velmi lehce. Přesto je to kniha, která stojí za přečtení.

Shoka zvaný Saukendar byl kdysi mocným mužem. Po smrti starého císaře se znelíbil mladému následníkovi a při státním převratu byl odsouzen k smrti. Díky svému šermířskému mistrovství se dokázal probít z centra Říše a nyní žije ve vyhnanství, osamělý muž s hořkými vzpomínkami.

Mladá vesničanka Taizu přišla o domov. Panství jejího pána bylo vydrancováno a její rodina vyvražděna. Dokázala se protlouci daleko od domova a přichází přesvědčit Saukendara, aby ji naučil bojovat. Žije svou pomstou.

Nenechte se zmást názvem a obálkou knihy. Paladin čerpá z prostředí staré Číny a děj zpočátku připomíná klasické čínské filmy s tématikou kungfu. Saukendar však není osvíceným učitelem a zatvrzelá Taizu je všechno, jenom ne pokornou žákyní. Kdo koho učí, Taizu se svou životní silou a touhou po pomstě, nebo zahořklý šermíř Saukendar, nezlomen ačkoliv rezignující?

Kniha je vyprávěna z pohledu Saukendara, postava Taizu zůstává víceméně skrytou a tajemnou. Mistrovský tah! Vzpomeňme na cyklus Morgain, tak nepovedený kvůli zbožštění Morgain a Vanyeho slabošství. Zde jsou role podo-

bné, a přesto úplně opačné. Tam, kde Vanye Morgain uctívá, je Saukendar mužem a jenom dané slovo mu brání podlehnout touze. Následuje-li Vanye Morgain slepě jako ovce, Saukendar provází Taizu s mrzutým brbláním skeptického muže středních let. Morgain vládnoucí neuchopitelnou mocí je bytostí vzbuzující hrůzu a nositelkou prokletí. Šermující Taizu sice působí na prosté silniční lapky jako démon, avšak Saukendar se obává chvíle, kdy její mistrovství podlehne hrubé síle.

Paladin působí mnohem spíše jako historický román než jako fantasy. C.J.Cherryh je v teto knize méně feministkou a více spisovatelkou. Kniha se čte jedním dechem. Úvodní pasáže a vůbec celá první polovina knihy, líčící výcvik Taizu a postupné sbližování obou hrdinů, jsou skvostně napsané. Z hlediska prokreslení postav je Paladin vůbec nejlepší u nás dosud vydanou autorčinou knihou. Maličko, opravdu jenom maličko zmatečně působí závěrečné povstání, stále zobrazované Saukendarovou optikou. Konec konců, v téhle knize je akce dobrým prostředkem, nikoliv samoúčelným cílem.

Nejsem si jistý, zda pseudohistorický román můžeme nazývat fantasy. Svět Taizu a Saukendara je typickou Čínou, snad jen jména osob a zeměpisné pojmy jsou vymyšlené.

Z technického hlediska lze knize vytknout snad jen trošku matoucí obálku. Takhle si Taizu rozhodně nepředstavuji. Chaotické je rovněž používání kurzívy u Saukendarových samomluv (nebo kopíruje anglický originál?)

Tuhle knihu doporučuji všem milovníkům dobrých příběhů. Po skvělém cyklu Mri si C.J.Cherryh u mě opět spravila reputaci pošramocenou bídným cyklem Morgain.

C.J.Cherryh: Paladin. Překlad Leona Malčíková. Obálka David Spáčil. Návrat, Brno 1995. 360 s. 89 Kč.

Marc

Co skrývá bažina?

Steve Jackson a Ian Livingstone opět spojili své síly a vytvořili pro sérii Fighting Fantasy další dobrodružství. Ovoce, které tato spolupráce přinesla, můžeme směle nazvat novou odrůdou - v tomto gamebooku nalezneme hned několik netradičních prvků. Jedním z nich je magie, přesněji řečeno způsob jejího používání. Kouzla se zde totiž sesílají pomocí Magických kamenů, které po použití zmizí. Tím je tedy elegantně vyřešen problém omezení počtu kouzel. Navíc se zaklínadla dělí na dobrá, zlá a neutrální, a ne všechna jsou k dispozici tehdy, když jich je zapotřebí.

Další novinkou je "víceúčelovost" dobrodružství. Bojovník, který se vydává na cestu do Bažiny škorpiónů, si hned na začátku může vybrat úkol, který chce při své cestě splnit. Tím pádem vám tato kniha poskytne mnohem více zábavy, poněvadž jednotlivé mise se od sebe dost liší, takže úspěšné splnění jedné z nich nemusí příliš usnadnit ty ostatní (kromě toho povaha úkolu nezanedbatelně ovlivňuje i události, které se po cestě odehrají).

A konečně do třetice je tu systém cesty bažinou. Je vyřešen jako obousměrný, takže můžete téměř libovolně cestovat z jedné mýtiny na druhou. Pravda, trochu narušuje atmosféru hry, protože oznámení "Jsi na mýtině 23." vyvolává dojem, že uprostřed mýtiny je velká tabule s číslem 23, viditelná pokud možno ze všech stran. Ale pokud si zvyknete, cesta vám rychle ubíhá, a navíc si lze snadno a přehledně kreslit mapku, abyste zbytečně nebloudili.

Průběh samotného dobrodružství se dá po prvních krocích odhadnout, přesto však je třeba občas zapojit i rozum, abyste neplýtvali silami - bažina je rozlehlá a splněním úkolu ještě neznamená výhru, musíte se také vrátit zpět. Lze tedy říci, že tento gamebook patří v cyklu Fighting Fantasy k těm lepším.

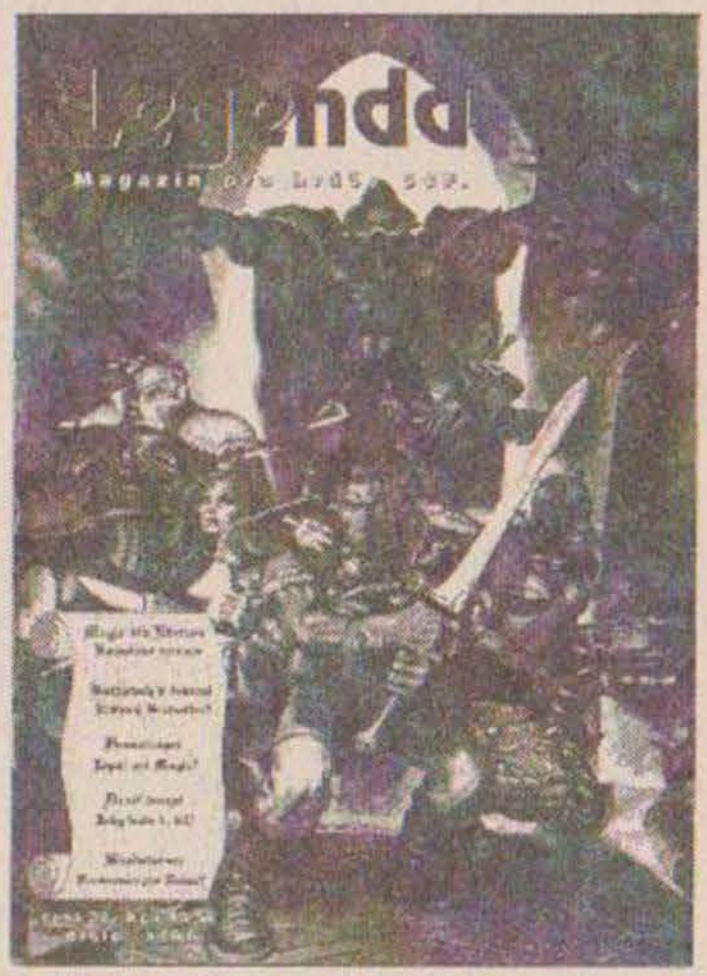
Steve Jackson a Ian Livingstone: V Bažinách škorpiónů.

Plzeň, Perseus 1995. 55 Kč.

-mk-

Legenda

Jako reakce na šílenství kolem karetních her typu Magic: The Gathering, Doomtrooper apod., ale též na příliv nových zahraničních RPG her se na našem trhu objevil nový časopis s názvem Legenda. První číslo má formát 17x24 cm, 48 stran, z toho 16 barevných, barevnou obálku a prodává se za 39 Kč, což je docela přiměřená cena. Nejvíce v něm naleznou hráči Magicu - průvodce 4th edition, nejčastější otázky, kombu smrti (užitečné herní triky, některé dosti drsné), povídání o Fallen Empires, turnajová pravidla a další. Z ostatních her je zde představen Doomtrooper, Shadowrun a BattleTech. Nechybí ani prostor pro Dračí doupě - je tu pro vás desetistránkový výtah z Pravidel pro experty, abyste získali představu, co vás v nich vlastně čeká. Najdete zde také několik doplňků stávajících pravidel, bohužel ne příliš šťastných.



Vznikl tedy nový časopis specializovaný čistě na hry - zatím to vypadá, že převážně karetní, ale uvidíme, co přinesou další čísla. Každopádně pro fanoušky Magicu a podobných her bude zřejmě Legenda tím, na co již dlouho čekali, a stane se tak cenově dostupnější alternativou časopisů dovážených ze zahraničí.

Legenda 1/95. Vydává Blackfire Games, s.r.o. 48 s., 39 Kč.

-mk-

Střípky

- Manželům Holdstockovým se u nás velice líbilo, jejich spokojenost byla však zkalena poslední nocí v hotelu. Byli totiž okradeni o část peněz a fotoaparát se spoustou snímků, jejichž ztráta je mrzela nejvíce. Pro hotel Bohemia tato událost rozhodně není dobrou vizitkou.

- Práce na soutěžním dobrodružství pro Mistrovství v DrD 1996 jsou již v plném proudu. V době, kdy budete číst tyto řádky, již za námi bude první testování. Podle informací, které nám autoři poskytli, čeká účastníky mistrovství opravdu nevšední zážitek.

- Do příštího čísla chystáme "silvestrovskou přílohu", ve které naleznete humornou magii, vzpomínky na GameCon a další "veselé příhody z natáčení".

- Práce na DrD Pravidlech pro experty se **skutečně** chýlí ke zdárnému konci a pokud nedojde k nějaké katastrofě, budete je moci držet v ruce dříve než Dech draka 6/95. Martin Klíma prohlásil, že jsou to poslední pravidla, jejichž tvorby se osobně účastnil - z toho plyne, že Pravidla pro mistry buď napíše někdo jiný, nebo nebudou napsána vůbec.

- Klub přátel Terryho Pratchetta a jeho Zeměplochy, o jehož vzniku jsme vás informovali v jednom z předchozích čísel, vydal již dvě čísla svého zpravodaje Cori Celesti. Pratchettomilové, neváhejte a staňte se členy, opravdu to stojí za to!

Dech draka *vám nabízí*

Protože výše poštovného a jiných poplatků není zrovna zanedbatelná, rozhodli jsme se (jako ostatně i jiná nakladatelství) nabídnout vám možnost, jak ušetřit - pomocí čtenářského konta. Co to pro vás bude znamenat? Objednáte-li si něco z naší produkce, budeme vám sice k ceně připočítávat poštovné, ale z ceny zboží vám poskytneme slevu 20%. Takže při objednávce v hodnotě 50 Kč vám sleva pokryje poštovné, při vyšší hodnotě objednávky ještě ušetříte.

A jak si čtenářské konto založit? Pošlete minimálně 100 Kč na náš účet u Banky Haná, pobočka Ostrava, č. účtu 467735-414/2200. (Technická poznámka: na některých poštách se stále odmítají smířit s tím, že účet je jednoznačně identifikován svým číslem, a tvrdohlavě vyžadují jeho název - účty u Banky Haná ovšem názvy nemají!) Pak už stačí jen tehdy, když budete mít zájem o něco z naší produkce (včetně předplatného Dechu draka), poslat objednávku na naši adresu, a do čtrnácti dnů (budete-li mít na kontě dostatečnou částku) obdržíte požadovanou zásilku. S ní vám zašleme i informaci o nové výši vašeho konta.

Co si tedy u nás v současné době můžete objednat?

Dech draka 1-6/1994 jedno číslo 17Kč
celý ročník 90 Kč
- máme na skladě poslední zbytky, přednost mají objednávky celého ročníku

Dech draka - ročník 1995 jedno číslo 22 Kč

Síla oceli 43 Kč
- fantasy hra pro 2 hráče

Zelekova dobrodružství - Zlodhův hrad 49 Kč
- první díl série gamebooků

Hexový papír A3 2 Kč
- oboustranný, dvě velikosti hexů

Placka GAMECON '95 15 Kč

Naše nabídka se samozřejmě bude dále rozšiřovat a my vás o všech novinkách budeme na stránkách Dechu draka včas informovat.

Pakliže nemáte zájem založit si čtenářské konto a přesto si u nás chcete něco objednat, samozřejmě můžete. K celkové hodnotě vaší objednávky přičtěte 10 Kč poštovné a výslednou částku poukažte na náš účet. Zde ovšem musíte počítat s větším zdržením, protože mezi odesláním peněz a jejich připsáním na náš účet může uplynout i několik týdnů.

Všem milovníkům
SCI-FI, FANTASY, RPG!

Jen pro vás byl v Ostravě založen klub hráčů a příznivců her na hrdiny, fantasy a science fiction -

Edhel - Tír

Co Vám nabízí ?

vlastní knihovnu
- hry na hrdiny
- SF a F literatura
- SF a F hry
- dobrodružství pro DrD

pravidelné schůzky
- vlastní klubovna
- výměna zkušeností
- prodej + nákup SF a F literatury a her (knižní a herní burzy)
- hrací dny

různé nepravidelné akce (bojovky, turnaje apod.)
klubový časopis - DRAKOPLAŠ

Informujte se na adrese:

Edhel - Tir
Zd. Štěpánka 1786
708 00 Ostrava - Poruba

Schůzky ve středu od 16.00 a v sobotu od 14.00 hodin.

Ledový červ (Morgun)

Životaschopnost:	závisí na délce
Útočné číslo:	závisí na délce
Obranné číslo:	(+1 + 3) = 4
Odolnost:	22
Velikost:	B-E
Pohyblivost:	10/plaz + drak
Zranitelnost:	zvíře, ale G2,H0,K2
Inteligence:	3
Přesvědčení:	zmatené zlo
Poklady:	50/0
Zkušenost:	závisí na délce

Tato nestvůra je napůl průhledná, podobná obrovské žížale. V přední části má ohromná kusadla a modře svítící hluboké oči. Je žravá a útočí na všechno živé, co jí zkříží cestu. Zkušenost, životaschopnost a útočné číslo závisí na délce stejně jako u červa z DrD Pravidel pro začátečníky. Ledový červ žije v mrazivých oblastech nebo ve vysokých horách na ledovcích. Je odolný vůči mrazu, jedům a kyselinám. Působí na něj jakékoli zbraně, ale jelikož jeho krev je vlastně kyselina, každá obyčejná zbraň se po třech zásazích zničí. Magická zbraň se zničí po šesti zásazích. Také postava, která červa zranila, je potřísněna krví a ztrácí po zásahu tolik životů, kolik je třetina zranění, kterou způsobila červovi. Pokud je takto zraněna za 5xKZ životů, její brnění se rozkládá stejně jako zbraň.

Z celého červa vyzařuje nesmírný chlad a každý, kdo je u něj blíže než 10 sáhů, ztrácí 1 život za každé kolo a každý sáh přiblížení (tj. ve vzdálenosti 9 sáhů 1 život, ve vzdálenosti 7 sáhů 3 životy,...). Červ žije samotářsky a má vždy někde vyhloubené ledové doupě. Je však 35% šance, že bude potkán mimo ně. V doupěti má poklady po mrtvých obětech, které nestrávil, čili drahé kovy, drahokamy a vybavení, které nespolkl s nešťastníky. V jeho útrobách se dá najít i nějaký odolný magický předmět, ovšem je to velmi nepravděpodobné, protože červovy trávicí šťávy jsou velice agresivní.

Bolotjanyk (Telesien)

Životaschopnost:	6+3
Útočné číslo:	6 + zvl.
Obranné číslo:	7
Odolnost:	18
Velikost:	B
Pohyblivost:	18/magický tvor
Zranitelnost:	humanoid
Inteligence:	12
Přesvědčení:	zmatené zlo
Poklady:	0
Zkušenost:	600

Podoba a výskyt: Bolotjanyk neboli "blaťák" je odporné asi jeden a půl sáhu vysoké stvoření, které se velmi vzdáleně podobá shrbenému člověku se shora rozpláclou hlavou pokrytou hustými hnědozelenými vlasy prorostlými řasami, travou, lekníny a žabincem. Jeho pokožka vytváří na těle velké záhyby a má tmavěhnědé zbarvení. Toto však často nelze postřehnout, neboť bolotjanyk je zpravidla od hlavy k patě pokrytý bahnem. Nápadné jsou na něm jeho velké temně zelené oči bez zornic, které jsou dominantou jeho zploštělého obličeje. Je zlým strážcem bažin a každý, kdo k němu do blat zavítá, je jeho potenciální obětí.

Boj: Nejvýznamnější a takřka jedinou zbraní bolotjanyka je jeho pohled. Každý, kdo pohlédne do jeho očí a neuspěje v hodu proti pasti Int~8~nic/očarování, je stižen touhou dostat se k bolotjanykovi. Protože tento je zpravidla uprostřed bažiny, je tato touha značně zničující povahy. Očarovaná postava kráčí nejkratší cestou k bolotjanykovi bez ohledu na to, co má právě pod nohama. Jestliže se jí někdo v tomto úmyslu pokusí zabránit, bez varování útočí. Očarovaná osoba může být tohoto očarování zbavena třemi způsoby:

1) omráčením očarované osoby nebo jejím zraněním alespoň za 5 životů,

2) úspěšným zmámením očarované osoby hraničářem (tzv. "přebití zmámení"),

3) úspěšným užitím zaklínadla Zlom kouzlo nebo Rozptyl kouzla (pro tyto účely je bolotjanykovo očarování považováno za kouzlo "zmam osobu" seslané druidem na 6. úrovni).

Toto očarování přetrvává i bolotjanykovu smrt. Další možnou formou bolotjanykova útoku je stažení postavy do bažiny. Tohoto útoku však bolotjanyk užívá jen je-li oběť do 10 sáhů od něj a může-li se k ní nepozorovaně dostat. Pro zranění způsobené tonutím v bažině platí stejná pravidla jako pro tonutí ve vodě.

Další zvláštní schopností bolotjanyka je regenerace. Pokud má na svém těle alespoň hroudu mokrého bahna, regeneruje 2 životy za kolo. Jakmile na něm však veškeré bahno uschne, což je asi za 1-2 směny po opuštění bažiny, tato regenerace se obrátí a bolotjanykovi v každém kole 2 životy ubudou.

Je-li bolotjanyk těžce raněn nebo pro něj střetnutí s obětí vypadá velice nepříznivě, prchá do hloubi bažiny.

Společenství: Bolotjanykové jsou samotářští nepřátelští bahenní tvorové. Jsou to strážci bažin, živící se tlejícími těly svých obětí. Pohybují se stejně dobře v bažině jako na souši. Potápění se v bažinách jim umožňuje skutečnost, že vůbec nepotřebují dýchat. Nos mají pouze coby čichový orgán. Jsou schopni vyhledat jakýkoli předmět či osobu v bažině pomocí obdobného smyslu jako je hobití čich. Díky svému zabarvení, prorostlým vlasům a zvyku nehnutě vyčkávat po oči ponořeni v bažině na svou oběť je šance 1-4 na 1k6, že svou oběť překvapí.

Legendy vyprávějí o mocnějších formách těchto bahenních tvorů, které jsou prý schopny vyvolat mrtvé z bažin.

Kyklop (Telesien)

Životaschopnost:	18
Útočné číslo:	(+7 + 8/10) = 15/10
Obranné číslo:	(+2 + 6) = 8
Odolnost:	24
Velikost:	D (6 sáhů)
Pohyblivost:	23
Zranitelnost:	humanoid
Inteligence:	9-14
Přesvědčení:	50% zmatené zlo 50% zmatené dobro
Poklady:	1000/200
Zkušenost:	2800

Podoba a výskyt: Kyklopové jsou zvláštní rasou obrů, pro něž je charakteristické, že mají pouze jediné velké oko umístěné uprostřed obličeje nad nosem. Jsou asi 6 sáhů vysocí a proporcemi připomínají krolly. Co se týče barvy jejich kůže, vlasů či oka, lze říci, že tato jest zřejmě různorodá, stejně jako u lidí. Kyklopové jsou zpravidla oděni do ovčích koží a na zádech nosí objemný kožený vak.

Vyskytují se většinou v horách, kde na horských pastvinách pasou své ovce, o nichž se vypráví, že mají nejlepší vlnu. Byly však zjištěny i případy, kdy byl kyklop obcí či městem najmut coby vnější strážce a ochránce.

Boj: Kyklopové bojují holýma rukama. Jedinou zbraní, kterou užívají, jsou opracované balvany tvaru koule, kterých nosí 1k6 ve svém vaku. Tyto kameny jsou kyklopové schopni vrhat až do vzdálenosti 40 sáhů (past Obr~9~0/5-30) nebo je koulejí po zemi jako kuželníkové koule.

Společenství: Kyklopové žijí samotářsky. Nemají doupata v pravém slova smyslu, neboť většinou nocují pod širým nebem či v dostatečně velkých jeskyních. Poklady nashromážděné za svého dlouhého života zakopávají do tajných podzemních skrýší, nikomu se však zatím nepovedlo takovou skrýš odhalit. Všechny potřebné věci, včetně oblíbených kousků pokladu, přenášejí kyklopové na zádech.

Kyklopové, alespoň ti s dobrým přesvědčením, se živí zejména masem ovcí a lesní zvěře. Oproti tomu někteří zlí jedinci vyčkávají u cest a přepadají pocestné, které nejen okradou, ale i snědí.

O kyklopech se tvrdí, že žijí na světě již od jeho stvoření. Jsou nadáni obdobnou nesmrtelností jako elfové, ale na rozdíl od nich jsou pouze mužského pohlaví a nemohou mít potomky. Říká se také, že na počátku byli kyklopové všichni dobří a pomáhali lidem. Časem se však mezi nimi našli odpadlíci - zlí kyklopové, kteří jsou často pomocníky zlých a temných mocností. Z výše uvedeného vyplývá, že všichni kyklopové jsou stejně staří. Ti inteligentnější si mohou pamatovat i epizody z dávných věků a posloužit postavám jako hodnotný informační zdroj.

Alchymisté si velmi cení oko kyklopů, neboť se domnívají, a jedná se patrně o oprávněný dohad, že je v něm soustředěna magenergie vetknutá kyklopům při jejich zrodu Stvořitelem. Schopný alchymista dokáže vyextrahovat z jeho oka 100-200 magů, není-li toto oko starší jednoho týdne. Je-li oko starší, pak za každý další den nad 7 se toto množství snižuje na polovinu.

Kouzla černé magie

svazek V. - kouzla nenávisti

Kouzelník může začít Kouzla nenávisti studovat až po dvou úrovních studia černé magie a po zasvěcovacím obřadu, jehož podrobnosti nikdy nikdo nevynesl na světlo světa. Je však známo, že kouzelníci, kteří prošli zasvěcením, nosí na dlani pravé ruky vypálený obraz Oka bez víčka.

Při vyvolávání nemrtvých jsou zasvěcenci Kouzel nenávisti za cenu čtvrtiny magenergie použité na vyvolávání schopni zkrátit dobu vyvolávání na polovinu.

Tito zasvěcenci nejsou dále schopni přijímat léčivé lektvary (ty na ně totiž neúčinkují) a léčivá hraničářská kouzla jsou díky své kladné polaritě pro zasvěcence Nenávisti zraňující. Pouze pokud se přesvědčení temného změní na zákonné či zmatené dobro, je schopen léčivé lektvary a kouzla použít - ale pouze s polovičním úspěchem (polovina životů).

Pokud byli přítelem kouzelníka havran či kočka, po zasvěcovacím obřadu ho opustí. Zůstane pouze ďáblík, ale na druhou stranu si může kouzelník vyvolat nového přítele - netopýra nebo hada. Pravidla pro ně jsou uvedena na konci svazku.

Zde jsou základní kouzla:

- Bariéra
- Dotek smrti
- Obnovení
- Pouto temnoty
- Síla zničení
- Síla zvrácení

Kromě kouzel běžných existuje pro zasvěcence Nenávisti třída "Kouzel Oka", k nimž je nutný právě vypálený obraz Oka bez víčka na kouzelníkově pravé dlani. Jsou to:

- Daleké oko
- Daleký dotek
- Pánova vůle
- Stvoření
- Temný plamen I.
- Temný plamen II.

Bariéra

magenergie:	10 magů za sáh poloměru
dosah:	20 sáhů
rozsah:	kruh dle dodané magenergie
vyvolání:	1 kolo na 1 sáh poloměru
trvání:	1-6 směn

Bariéru můžeme zařadit mezi obranná kouzla, neboť staví kolem zvoleného místa bariéru černé magenergie, která vypadá jako válec (zevnitř jako kruhová hradba) šedavých plamenů - výška válce je 3 sáhy.

Tato bariéra odpuzuje dobré tvory; bude-li libovolný tvor chtít Bariérou projít, háže si při průchodu směrem z kruhu proti pasti Přesv.~9~prošel/neprošel - při průchodu do kruhu má past sílu 11.

Každý pokus postavy o průchod znamená zranění nejvýše za tolik životů, kolik činí odstup přesvědčení postavy od zák. zla. Pro zmateně zlé tedy 1 život, pro zákonně dobré 1-4 životy - PJ si však při každém pokusu o průchod hodí k6 a padne-li 6, je postava jakéhokoli přesvědčení zraněna za 1k6 životů (i zákonně zlá).

Přes bariéru nelze sesílat zaklínadla, ale nebrání průchodu neživých předmětů (lze střílet ap.)

Dotek smrti

magenergie:	1 mag za 1 život
dosah:	dotek
rozsah:	1 humanoid
vyvolání:	1 kolo seslání 1 kolo na 1 život
trvání:	stále
past:	Odl+Roz~10~odolala/kouzelník uspěl

Kouzlem Dotek smrti může temný kouzelník získat životy na úkor jiné postavy. Musí se dotknout krku postavy a zcela se soustředit. V krku oběti pak vznikne ranka, kterou proudí krev do kouzelníkových prstů a tak i do jeho těla. Za každý život odebraný postavě kouzelníkovi jeden život přibývá.

Po odeznění kouzla zůstává na krku oběti bílá jizva o průměru půl coulu.

Obnovení

magenergie:	žádná
dosah:	sám kouzelník
rozsah:	sám kouzelník
vyvolání:	1 směna
trvání:	stále
past	ve 20% kouzelník uvázne v Temnotě

Toto kouzlo je pro zasvěcence Nenávisti jedinou možností léčby vážných nemocí, neboť nedokážou přijímat ani hraničářskou, ani lučebnou léčbu.

Kouzelník vztáhne v noci ruce k zemi a vyzve Temnotu, aby jej sežehla a vrátila. Po půl směně se kolem kouzelníka objeví planoucí kruh a plameny se stále zvyšují a obtáčejí se kolem něj. Ten si háže proti pasti Int+Odl~7~vydrží bolest/uskočí před plameny a je zraněn za 1k6 životů.

Pokud kouzelník vydrží, je sežehnut a objeví se po 6 směnách zdravý, s veškerou magenergií a s plným počtem životů na místě, které není dále než 50 sáhů od místa sežehnutí (místo si volí sám). Po jednu směnu z něj pak ale čiší tak výrazně síla Temnoty, že si každá postava, která se s ním setká, háže proti pasti Int~10~poznala temného/6 směn se cítí v blízkosti kouzelníka stísněně a spíš se mu vyhýbá.

Pokud si však kouzelník u sebe nechá jakýkoli kouzelný předmět, pak tento předmět po návratu z Temnoty ztrácí svou moc a není možné ji obnovit (prsteny, čelenky, koule, meče...).

Pouto temnoty

magenergie:	(Životaschopnost x 2) + 5
dosah:	25 sáhů
rozsah:	1 bytost
vyvolání:	1-6 kol přivolání 3 kola prosba
trvání:	1 směna

Tímto poutem může kouzelník beze zbraně v rukou vyzvat libovolnou magickou či magicky probuzenou bytost (hrůzy, nemrtvé apod.) s přesvědčením zákonně zlým, která není dál než 25 sáhů, k pomoci. Pomoc může spočívat

- v předání jedné poloviny životů tvora kouzelníkovi,
- v odevzdání poloviny magenergie tvora kouzelníkovi,
- v útoku na zvoleného tvora, není-li to proti příkazům bytosti.

Kouzelník však nesmí překročit svůj limit životů ani magenergie.

Bytost přijde ke kouzelníkovi a klekne si (nebo se zhmotní) kouzelníkovi u nohou - neviditelní se mlhovitě zviditelní. Kouzelník položí pravou, odhalenou ruku na danou bytost a prónese svou prosbu. Bytost ji v 60% případů splní, jinak odejde. Pokud však daná bytost prosbu kouzelníkovi splní, nebude kouzelník po 3 směny ochoten použít svou moc či sílu proti žádnému tvoru dané rasy (druhu).

Síla zničení

magenergie:	viz popis
dosah:	dotek
rozsah:	jeden léčivý lektvar či léčivé kouzlo
vyvolání:	současně s léčbou
trvání:	stále
úspěšnost:	85%

Tímto kouzlem je schopen temný kouzelník negovat jakoukoli dobrou magenergii, obsaženou v léčivém lektvaru či kouzlu. Je tak schopen "zničit" alchymistův lektvar či zrušit působení léčivého kouzla. Na každý ničený mag musí vynaložit jeden mag ze své aury a musí se dotýkat bytosti, která léčbu přijímá. Kouzlo může použít i kouzelník sám na sebe, (je-li mu vnuceno léčení...)

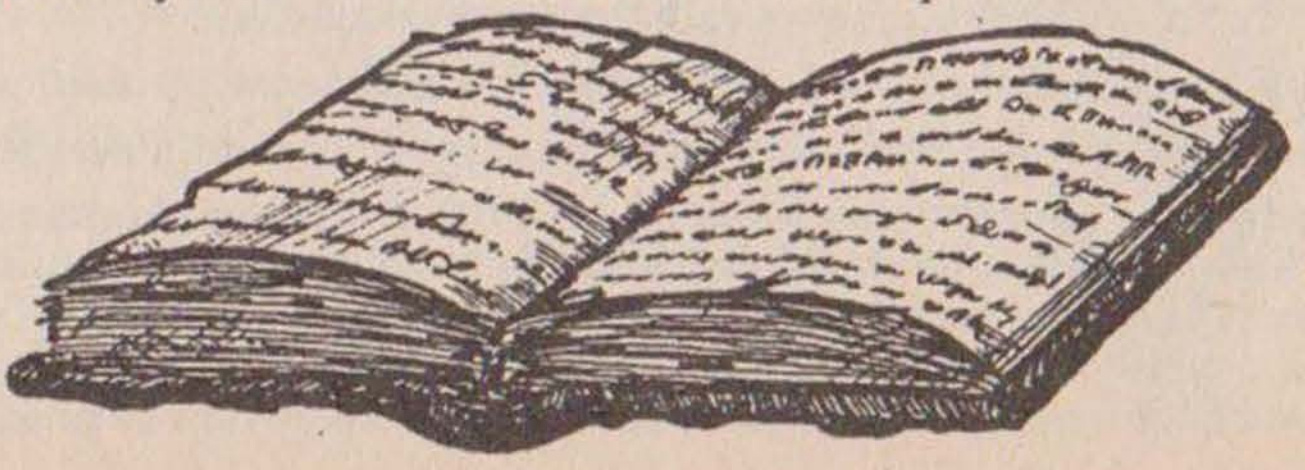
Kouzelník vlastně každý mag lektvaru či kouzla "přebije" jedním svým magem, aby tak eliminoval léčivou moc. Pokud má lektvar či kouzlo větší magenergii, než má kouzelník k dispozici, příslušnou část životů skutečně přidá (u hraničáře se případně částečně vyléčí nemoc ap.)

Síla zvrácení

magenergie:	viz popis
dosah:	dotek
rozsah:	jeden léčivý lektvar či léčivé kouzlo
vyvolání:	současně s léčbou
trvání:	stále
úspěšnost:	70%

Tímto kouzlem je schopen temný kouzelník zvrátit jakoukoli dobrou magenergii, obsažena v léčivém lektvaru či kouzlu ve zlou. Je tak schopen "otočit" alchymistův lektvar či zvrátit působení léčivého kouzla. Na každý obracený mag musí vynaložit dva magy ze své aury a musí se dotýkat bytosti, která léčbu přijímá.

Kouzelník každý mag lektvaru či kouzla "přebije" dvěma svými magy a tak daná léčba neléčí, ale zraňuje. Použije-li kouzelník Sílu zvrácení na sebe, zvrácená magenergie ho léčí. Pokud má ale lektvar či kouzlo větší magenergii, než dokáže kouzelník zvrátit, lektvar či kouzlo část životů sice ubere, ale příslušnou část životů (za zbytek kouzla či lektvaru) skutečně přidá.



Kouzla Oka

Daleké oko

magenergie:	nejméně 40 magů
dosah:	5 mil + jedna míle za každé tři magy nad 40
rozsah:	1 drahokam
vyvolání:	6 směn
trvání:	1 týden za 10 životů každý další týden 5 životů

Tímto kouzlem může kouzelník umístit něco na způsob magického oka do libovolného drahokamu (i v prstenu, broži ap.). Oko stvoří tak, že obsidiánovou dýkou prořízne kůži ve středu Oka bez víčka a do vzniké rány vloží daný drahokam. Rána se zhruba za 12 kol zacelí a drahokam přischne - za tu dobu kámen pohltí krev za 5 životů. Pokud chce kouzelník prodloužit dobu trvání Oka, musí s kamenem pootočit. Otevře tak ránu a kámen pohltí dalších pět životů. Současně do kamene dodává magenergii - dodá-li více než 40 magů, pak se za každé tři magy zvedne o 1 míli dosah Oka.

Kontakt s Okem

magenergie:	2 magy za 6 kol
vyvolání:	1 kolo
trvání:	dle dodané magenergie

Při kontaktu s okem kouzelník vidí to, co "vidí" kámen.

Daleký dotek

Parametry stejné jako u Dalekého oka, může jej však použít pouze temný mág (nikoli čaroděj).

Úprava kamene stejným způsobem jako u Dalekého oka.

Kontakt s kamenem

magenergie:	5 magů za 6 kol
vyvolání:	3 kola
trvání:	dle dodané magenergie

Kámen upravený pro Daleký dotek umožňuje kouzelníkovi navázat mentální kontakt s nositelem kamene. Podmínkou je, aby kámen nebyl dál než 15 coulů od nositele (může to být brož, prsten, kámen v čelence, u kamene v jílci meče by nemuselo spojení fungovat) a aby nositel se spojením souhlasil. Nesouhlasí-li, háže si proti pasti Int+Roz~6~odolal/podlehl. Kámen lze použít pouze pro komunikaci v myšlenkách, tj. ani pro mentální souboj, ani pro podrobení.

Kouzelník může v jednom okamžiku mít buď jedno Daleké oko nebo jeden Daleký dotek. Kdykoli však může (s investicí 20 magů) své spojení s Okem či Dotekem zrušit, aby mohl vytvořit nové.

Kámen použitý pro Daleké oko nebo Daleký dotek lze najít pomocí kouzla "Najdi zlo".

Pánova vůle

magenergie:	25 magů
dosah:	30 sáhů
rozsah:	1 lykantrop
vyvolání:	3 kola
trvání:	2k10 hodin

Temní kouzelníci dávných věků, kdy magie byla mocná a její síly se netříštily, přispěli k vzniku Vládců zvířat - lykantropů. Podle pověstí existoval Pán, který stvořil první tyto tvory pro svou ochranu v lesích - z nich se pak zrodil dnes velký rod lykantropů všech druhů. Mezi lykantropy je Pán něčím jako bohem a díky tomu se může temný kouzelník pokusit lykantropa či tvora lykantropií nemocného na čas ovládnout.

Temný musí k lykantropovi vztáhnout obraz Oka bez víčka a pronést formuli: "Jsem vyslancem Pánovy vůle. Pán vlkodlaků k tobě vztahuje mou rukou svou moc a přikazuje:". Dál musí temný doplnit to, co po lykantropovi požaduje. Lykantrop si háže proti pasti Int+Roz~8~odolal/poslechne, ani v případě, že by pasti podlehl, však nesplní sebevražedný úkol. Ani svou smečku nepoužije tak, aby neměla šanci na přežití (pošle ji proti třiceti vojákům, ale nikdy ne proti skupině šesti dobrodruhů).

Jestliže lykantrop pasti odolá, je 30% pravděpodobnost, že kouzelníka napadne - má ho za podvodníka zneužívajícího Pánova jména.

Stvoření

magenergie:	10 magů + magenergie neviděného
dosah:	dle popisu
rozsah:	jeden neviděný
vyvolání:	3 směny + 1 směna na každé zvýšení životasch.
trvání:	stále
poznámka:	je nutná obsidiánová dýka a jiná než stříbrná miska

Na temném místě a o samotě trvající nejméně 3 směny je schopen zasvěcenec Nenávisti vyvolat a probudit si jednoho neviděného (kolikrát to bude opakovat, je jeho věc). Za probouzení děsu se však platí krví.

Vyvolání Spící hrůzy stojí kouzelníka 10 magů a za 3 životy krve. Postup vypadá asi tak, že kouzelník se v meditaci soustředí na malý obláček magenergie zhutňující se nad miskou. Po dvou směnách se magický chuchvalec naplní kouzelníkovou zlobou - pak musí temný vzít obsidiánovou dýku a objet obrys Oka bez víčka v dlani, takže na misku skane krev za 3 životy. Po další směně krev vsákne do magického obláčku a ten se změní v Spící hrůzu, která zná pach kouzelníkovy krve a nebude mu ani ubírat magenergii, ani na něj nebude útočit - a to ani ve vyšších stupních.

Každý vyšší stupeň stojí kouzelníka tolik magů, kolik potřebuje hrůza k přechodu na tento stupeň, další tři životy a jednu směnu soustředění. Probuzení Chtivé hrůzy ho bude tedy stát (10 + 30) = 40 magů, (3 + 5x3) = 18 životů a bude ji vyvolávat 8 směn.

Temný plamen I.

magenergie:	10 magů
dosah:	15 sáhů
rozsah:	1 bytost
vyvolání:	1 kolo
trvání:	ihned
pravděpodobnost zásahu:	80 %
seslání:	z odkrytého Oka bez víčka

Temný plamen I. se podobá černému blesku, ale je tvořen nikoli pouhou magickou silou, nýbrž je v něm obsažena kouzelníkova zloba. Proto zraňuje bytosti dobré více, než bytosti zlé - zranění má rozsah 1k10 za každý stupeň od zákonného zla. Zmateně zlý tvor tedy bude zraněn za 1k10, zákonně dobrý za 4k10 životů. Zákonnému zlu tento plamen vůbec neuškodí.

Temný plamen II.

magenergie:	30 magů
dosah:	40 sáhů
rozsah:	všechny bytosti v prostoru 40 krychlových sáhů před kouzelníkem
vyvolání:	1 kolo
trvání:	ihned
seslání:	z odkrytého Oka bez víčka

Působí stejně jako Temný plamen I., ale zraňuje všechny bytosti v zasaženém prostoru. Místo k10 se však na zranění háže k6. Tvor s přesvědčením zmateně zlým tedy bude zraněn za 1k6, tvor s přesvědčením zákonně dobrým za 4k6 životů.

Zasažená oblast (40 krychlových sáhů, např. 20 sáhů 1 sáh široké, 2 sáhy vysoké chodby ap., v otevřeném prostoru kužel) musí začínat u kouzelníka.

Pravidla "temných přátel"

Netopýr

Úroveň kouzelníka	Životaschopnost	ÚČ	OČ	kouzel	max. magů
1-5	1	2	2/5/8	2	5
6-10	2	2	2/5/8	4	10
11-15	3	2	2/5/8	6	15

Pravděpodobnost objevení - 80%

Jedná se na první pohled o naprosto klasického netopýra, který sedává kouzelníkovi na rameni nebo poletuje někde v okolí. Má infravidění i ultrasluch a je tak velmi platným průvodcem v podzemí. Zesílené drápy na koncích křídel mu dávají oproti klasickému netopýru o 2 vyšší útočné číslo. Obrana závisí na prostředí, v němž se netopýr pohybuje, neboť zůstává především nočním tvorem. V denním světle je jeho OČ 2, v noci se zvyšuje na 5 - v jeskyních a vůbec v uzavřených prostorách má díky své manévrovací schopnosti OČ 8.

Je schopen na kouzelníkovo přání povolat a vést hejno netopýrů až o padesáti členech a řídit jejich pohyb po 3 směny.

Had

Úroveň kouzelníka	Životaschopnost	ÚČ	OČ	kouzel	max. magů
1-5	1	2	3	2	5
6-10	2	2	3	4	10
11-15	3	2	3	6	15

Pravděpodobnost objevení - 80%

Je to malý, černý hádek, délky asi 20 coulů. Kouzelník ho nosívá buď stočeného kolem zápěstí nebo volně v rukávu, v některé kapse či v batohu. Není příliš platným pomocníkem v boji, ale v šeru, plazí-li se, není prakticky vůbec vidět - navíc se protáhne jakoukoli škvírou s rozměrem alespoň 2 couly.

Má, stejně jako ďáblík, schopnost teleportace (se stejnými parametry). Je ale schopen teleportovat spolu se sebou i malé předměty, jichž se dotýká (do 5 mincí váhy a největšího rozměru 20 coulů). Tato teleportace však nefunguje na magické předměty (lze na dýku, klíč..).

V zubech má jed s nebezpečností 8 a silou nic/ochromení na 7-12 kol, útok může hádek opakovat až po 6 směnách od předchozího úspěšného útoku.

A toto je konec černé magie...

Zdraví vás Val Dor a Agupi.

Nevíme, kolika z vás jsme pili krev (Dotekem smrti) nebo kolik z vás nás za černou magii proklelo (Mocí nad osudem, Mocí temnoty ap.). Nicméně pět svazků černé magie, které jste měli možnost zhlédnout, mělo svůj hluboký účel. Neboť jak Aguopi, tak i Val Dor občas odhodí svůj zaprášený šat a stanou se strašnými Pány Jeskyní, mučícími postavy svými nepochopitelnými nápady. A dobře se baví, vidouce zdrcené postavy přede dveřmi, které se i po Tap-tap ve vteřině uzavřou, neboť v nich sídlí démon-zavírač, popřípadě po dotyku odlétnou a usadí se na jiné stěně, protože jsou a) bázlivé, b) lechtivé, c) živé, d) vše dohromady.

Ale stále mocnější postavy nás nutily tvořit stále mocnější nestvůry, kouzelníky, silnější kouzelníky, teoretické kouzelníky na vysokých úrovních... ale stále to byli - s použitím normální magie - zcela obyčejní kouzelníci. A tak nás napadlo vymyslet **pro PJ** černou magii, aby konečně stál proti postavám někdo, kdo má moc odpovídající šesti nebo deseti zkušeným devastátorům jeskyní.

A světe div se, postavy se potily... a nejen potily, ony byly nuceny začít myslet, spolupracovat (někdo i s dotyčným temným kouzelníkem) a Pánové Jeskyní mohli klidně spát bez úvah typu "co s Jiskrou, která v chodbě se svým obouručákem sklidí klidně celoroční úrodu skřetů" nebo "co když Agupi zase spáchá zemětřesení"...

Takže, Pánové Jeskyní, tyto svazky byly určeny především vám. Ale budete-li mít ve výpravě čirou náhodou také temného mága, nemějte obavy - snažili jsme se napsat černou magii tak, aby byla pokud možno vyvážená a aby kouzelník černou magií nejen získal.

Vaši

Val Dor & Agupi

Z alchymistických truhel

Lektvar opilého alchymisty (Agupi)

Lektvar opilého alchymisty objevil téměř náhodou pyrofor v důchodovém věku - jistý Mašlička, otec pyroforky Mašličky, který v současné době provozuje hospodu kousek od Fathoru a chystá se k otevření banky. Zde je jeho recept:

Vezmi půl čtvrtky libovolného alkoholického nápoje (víno, pivo, pálenka...) a nalej ho do kádinky. Na prach rozetři desetinu mince sušených květů máku a vmíchej do nápoje. Zapal pod kádinkou plamen a zahřívej, dokud se neobjeví první var - pak okamžitě kádinku sejmi z plamene a obsah nalej do připravené nádoby s bílou mořskou houbou ze západního pobřeží ostrova Warg. (Zakoupíš ji v přístavech za 1 zl/kus, dále od moře podle obchodníka za 5 až 50 zlatých za kus.) Po jedné změně pak uzříš, že houba na povrchu ztvrdla a zčernala. V tom okamžiku ji opatrně rozřízni a pečlivě vymačkej zbytek tekutiny z vnitřku houby. Celou výrobu lze za 4 směny zvládnout.

Získáš tak lahvičku (asi dvacetinu čtvrtky) tekutiny, která chutná, vypadá i voní jako původní alkohol. Toliko lakmusem lze zjistit přítomnost látek cizích, nicméně život neohrožujících.

Tento lektvar lze pít samostatně nebo jej vlít do nádoby určené pro více lidí. Účinek lektvaru závisí na počtu lidí, kteří se o jednu dávku podělí.

- vždy se jedná o past na odolnost o síle (15-počet pijících) s účinkem naprostá opilost při úspěchu, spánek a stejně dlouhá masivní kocovina v příchodě neúspěchu.

- délka opilosti způsobené lektvarem, případně spánku, kocoviny je (10:počet pijících) + 1k6 hodin (zaokrouhleno nahoru).

- pokud postava hodí proti pasti o 4 více, než je třeba, je pouze ve velmi dobré náladě. Hodí-li proti pasti o 2 více (při pasti o síle 10 tedy alespoň 12), je jen normálně opilá.

- pokud je použita více než jedna dávka lektvaru, past se zvyšuje o 5 za každý další lektvar.

- při malém procentu alkoholu (pivo, burčák) lektvar vydrží 2 dny,
- pro alkoholické nápoje jako víno, likéry apod. vydrží lektvar 5 dní,
- po uvedené době lektvar výrazně změní chuť, vůni i barvu.

Příklad:

Mašlička v zájmu družiny nalije do džbánu strážných dvě dávky lektvaru. Ze džbánu se napije 10 lidí. Síla pasti je tedy (15+5-10) = 10. 6 strážných hodí méně než 10 a usnou. Jeden si hodí 11 a vypráví si pod stolem s lahví. Dva si hodí 13 a motají se po strážnici. Velitel, který si hodil 14, si zpívá a velice dobře se baví pohledem na ožralou posádku.

Celoroční soutěž o zajímavé ceny

5. kolo - OSMISMĚRKA

Y	A	R	P	E	N	C	M
T	E	S	S	I	A	A	A
L	S	N	S	L	R	N	H
A	K	A	N	I	N	N	C
R	E	T	G	E	R	H	R
E	L	O	S	É	F	T	O
G	L	I	R	I	C	E	B
D	V	I	R	F	N	E	R

Tentokrát jsme se zaměřili na dílo Andrzeje Sapkowského - jeho ságu o zaklínači. Z osmisměrky vyškrtejte jména jedenácti postav, které vystupují v různých zaklínačových dobrodružstvích. Zbylá písmena vám, čtena po řádcích dají jméno další postavy - tajenku osmisměrky.

Tajenka: .....

Odpovědi zašlete do konce roku na adresu redakce.

Oprava:

Omlouváme se všem, kteří se chtějí zúčastnit naší soutěže, za drobné nedopatření. Poslední tvor z prvního kola naší soutěže není Yagga, ale Yaga. Věříme, že jste tím nebyli příliš zaskočeni.

Anketa

I letos bychom byli rádi, aby tento časopis v co největší míře splňoval vaše představy. Proto v každém čísle naleznete anketu, jejímž prostřednictvím můžete ovlivňovat jeho náplň. Stačí všechny příspěvky v daném čísle ohodnotit podle následující stupnice a vyplněnou anketu zaslat co nejdříve na adresu redakce.

0 - ani jsem radši nečetl
1 - zbytečně zabírá místo
2 - mohlo to být horší
3 - stálo za přečtení
4 - jen houšť a větší kapky
5 - skvělé, úžasné, vynikající

Poslední elf	○	Legenda	○
Tajemství Taronu	○	Střípky	○
Galerie	○	Cesta za Dartenem	○
Parcon	○	Příšeří	○
Světy her na hrdiny	○	Kouzla černé magie	○
Hloubení	○	Z alchymistických truhel	○
Nášup srandy	○	Soutěž	○
Paladin	○	Anketa	○
Co skrývá bažina?	○		

Poznámky a připomínky:

Jméno a adresa:

Figurky pro hru Dračí doupě podle vlastních modelů s výhradním souhlasem autorů hry vyrábí a prodává firma **NERO** - Jiří Neruda.

DRAČÍ DOUPĚ

V PRODEJNĚ

CÍNOVÝ VOJÁČEK

první specializovaná prodejna v Praze

SLEZKÁ 16 PRAHA 2 120 00

tel : 02 / 25 83 41

Otevřeno:

pondělí - čtvrtek 10 - 18

pátek 10 - 16

Dech draka časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny

Toto číslo vychází v říjnu 1995.
Vydavatel a redakce: sdružení Dech draka, P.O.BOX 429, 701 00 Ostrava 1
E-mailové spojení: kuceram@risc.upol.cz
Tel: prac.dny: (069) 23 11 07 / kl. 17
(069) 23 11 65 / kl. 17
víkendy : (069) 611 29 92
Registrační značka: MK ČR 6789

Nevyžádané rukopisy se nevracejí.
1.strana obálky: I. Spasov

Dech draka
© *1995*